ЭКСКЛЮЗИВ: ОТРЫВОК ИЗ НОВОЙ КНИГИ «DEUS EX: ЭФФЕКТ ИКАРА»

#09 СЕНТЯБРЬ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 09(93) 2011

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: **250 Р.**

DVD С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

СТР. 8

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

ПЕРВАЯ РЕЦЕНЗИЯ

СТР. 82

СТР. 38

ТЕСТИРУЕМ БЕТА-ВЕРСИЮ

МЕЧ И МАГИЯ: ГЕРОИ 6

СТР. 48

HARD RESET

ПК-ЭКСКЛЮЗИВ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ BULLETSTORM

СТР. 68

GAME OF THRONES: GENESIS

RTS ВО ВСЕЛЕННОЙ «ПЕСНИ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ»

LEVEL UP

ПРИЛОЖЕНИЕ: **НЕЗАВИСИМЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: SUPER STREET FIGHTER IV, SERIOUS SAM 3, VIRTUA TENNIS 4, DRAGON AGE 2: LEGACY, FIFA 12

(game)land hi-fun media

publishing for enthusiasts

4607157100018 11009

ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection*
ASUS рекомендует Windows® 7.
РЕКЛАМА
ASUS серии ET2400
Моноблочные компьютеры
Моноблочный компьютер ASUS ET2400XVT на базе процессора Intel® Core™ i7 подарит незабываемые эмоции всем любителям компьютерных игр, благодаря подлинной операционной системе Windows® 7 Домашняя расширенная и поддержке технологии стереоскопического изображения NVIDIA 3D Vision. Аудиосистема компьютера ET2400XVT способна воспроизводить широкий диапазон частот, в частности глубокий и мощный бас. Ее звучание придется по вкусу всем пользователям, независимо от воспроизводимого материала, будь то фильмы, игры или музыка.
Благодаря множеству современных технологий, обеспечивающих превосходную производительность, ASUS ET2400XVT изменит ваши представления о работе и развлечениях. Кроме того, оригинальная система управления энергопотреблением ASUS Super Hybrid Engine делает данный компьютер весьма энергоэффективным. Также в модели ET2400XVT имеется уникальная для моноблочных компьютеров возможность увеличивать объем системной памяти. Для доступа к слотам памяти достаточно лишь снять крышку соответствующего отсека.
ПИРИТ®
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999, 8-800-100-2787
Горячая линия Салон Пирит: (495) 75-56-972
Гарантия 1 год
*Дух инноваций, Путь к совершенству
Товар сертифицирован, на правах рекламы.
intel
CORE i7
inside
Быстрее.
Умнее.
Рейтинг процессора
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

РС ИГРЫ #09'2011

EDITORIAL

Вы держите в руках крупнейший журнал о ПК-играх в стране – по данным TNS Gallup на апрель 2011, наша аудитория составляет почти полмиллиона человек, и эта цифра продолжает расти. Это, безусловно, налагает определенную ответственность, и мы делаем все возможное, чтобы оправдать оказанное доверие.

На обложке этого номера – Deus Ex: Human Revolution, одна из самых ожидаемых игр последних нескольких лет. Именно «РС ИГРАМ» досталось право первыми пройти игру до конца и написать рецензию: читайте наш девятистраничный вердикт в «Теме номера». Там же вы найдете интересное исследование реальных возможностей имплантатов и маленький сюрприз. Издательство «Азбука» поделилось с нами первыми страницами грядущей книги «Deus Ex: Эффект Икара», написанной сценаристом игры Джеймсом Свалоу.

Долгожданный водопад релизов вот-вот прорвет плотину летнего затишья, и его первые капли – FIFA 12, Heroes 6 и Hard Reset – попали к нам в виде играбельных пресс-версий. Также обратите внимание на изрядно потолстевший в этом месяце блок превью: играть в эти игры мы будем совсем не скоро, но ждать их определенно стоит.

На этом хорошие новости не заканчиваются. В дополнение к нашей многотысячной группе «В Контакте» (vkontakte.ru/pc_igry) у «РС ИГР» появилась Facebook-страничка (facebook.com/pc.igry) и аккаунт в Twitter (twitter.com/pc_igry). Все эти ресурсы теперь будут обновляться круглосуточно, и только оттуда можно будет узнать самые свежие новости о журнале, играх и индустрии электронных развлечений – выбирайте любой удобный и не забывайте нажимать на F5.

P.S. С этого номера Александр Трифонов больше не занимает пост главного редактора журнала – мы говорим ему спасибо за огромный вклад в развитие издания и обещаем сделать журнал еще лучше, сохранив все, что так нравится вам, читателям.
Свои мысли, вопросы и предложения вы всегда можете прислать мне по электронной почте: perevozchikov@glc.ru

До встречи в следующем месяце!

Кирилл Перевозчиков

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮЛЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН

Все вокруг ругают и ругают «Трансформеров», а мне кажется, что у людей попросту проступает снобизм, как и в случае с Call of Duty. Да, «Трансформеры» не очень умные и адекватные, но они красивые до чертиков и ужасно оригинальные – не в сюжете, конечно, но в визуальном исполнении. Про такие фильмы и игры говорят «All style, no substance» – но иногда стиль и есть та самая субстанция, ради которой стоит сходить в кино.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Вопреки тому, что происходит на городских улицах и в залах сибирских судов, родина слонов все еще способна удивлять в хорошем смысле этого слова. Новая игра King's Bounty: Legions от Андрея «Кранка» Кузьмина, хоть и обитает в ненавистном «Фейсбуке», но выглядит просто потрясающе.

ИВАН САПРОВ

Теперь понятно, зачем президенту «Сколково» – чтобы сделать свою World of Warcraft: про Рюрика, Дмитрия Донского и Екатерину II; про Золотую орду и окно в Европу. Главный вопрос – конечно, монетизация. Будет неприятно, если компьютерному Чингисхану придется платить дань реальными деньгами. Зато тогда мы прочувствуем самый что ни на есть национальный колорит.

ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Наверняка многие завидуют журналистам, которые имеют возможность «пощупать» выходящие хиты первыми. Взгляните на это с другой стороны – авторам журнала приходится максимально изучать каждую игру в сжатые сроки и спотыкаться о баги, которые исчезнут после пары патчей. Гораздо приятнее никуда не спешить.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №09(93) 2011

И.о. главного редактора
Кирилл Перевозчиков
perevozchikov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Старший редактор
Анатолий Сонин
Редакторы
Илья Янович,
Сергей Мельников
Корректор
Юлия Соболева

Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнеры
Екатерина Селиверстова,
Анна Дубина, Егор Тулин

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru
Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Старшие менеджеры
Надежда Гончарова
goncharova.n@glc.ru
Ирина Краснокутская
ilk@glc.ru
Менеджер
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Тулинова Наталия

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 132 500 экземпляров
Цена свободная

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Кцатегорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2011

SAMSUNG

Новая глубина ощущений с 3D LED-мониторами Samsung.

S23A700D

S23A750D
T23A750*

S27A950D
T27A950*

WCG
WORLD CYBER GAMES

Официальный монитор Российского Финала Киберигр WCG 2011

Активные 3D-очки входят в комплект поставки

Развертка 120 Гц • Реалистичное 3D-изображение* • Конвертация 2D в 3D

*При использовании 3D-очков. *Модель с ТВ-тюнером.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com

Товар сертифицирован. Реклама.

СОДЕРЖАНИЕ

SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION
Легендарный файтинг наконец получает дополнение на ПК. СТР. 84

NEVERWINTER
RPG-сериал от BioWare возвращается в новом формате. СТР. 56

ARMA III
Хардкорный военный шутер становится чуточку дружелюбней. СТР. 52

GOTHAM CITY IMPOSTORS
Онлайн-игра о героях-чудаках, вдохновленных Бэтменом. СТР. 72

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Deus Ex: Human Revolution
18 Апгрейд для Homo sapiens
26 Deus Ex: Эффект Икара

НОВОСТИ
28 Новости
34 Игровая карта мира
36 10 интересных фактов

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
38 Might & Magic: Heroes 6
44 FIFA 12
48 Hard Reset
50 Skylanders: Spyro's Adventure

ПРЕВЬЮ
52 ARMA III
56 Neverwinter
60 Darksiders II
64 Ridge Racer Unbounded
66 PayDay: The Heist
68 Game of Thrones: Genesis
70 Serious Sam 3
72 Gotham City Impostors

СПЕЦ
74 Стилизация в играх

РЕЦЕНЗИИ
84 Super Street Fighter IV: Arcade Edition
90 Virtua Tennis 4
94 A New Beginning
96 Air Conflicts: Secret Wars
98 Гарри Поттер и Дары Смерти: Часть 2
100 Fallout: New Vegas – Old World Blues
101 Dragon Age 2: Legacy
101 Зал славы

104 **РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ**

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
106 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
110 Новости
112 Превью: Lord of the Rings Online: Rise of Isengarud
114 Превью: City of Transformers
116 Рецензия: Аллоды Онлайн
118 В браузере: Дух Дракона
120 В браузере: Crime Story

СПЕЦ
122 Блоги разработчиков
128 Вводный гид по Team Fortress 2

СОДЕРЖАНИЕ

ЖЕЛЕЗО

136 Железные новости
138 Тестирование видеокарт
142 Тестирование ноутбука Samsung SF511-A02
143 Тестирование монитора Samsung S27A750D
144 Тестирование вибронакидки Gametrix JetSeat KW-901
146 Конфигурация

РЕТРО

148 Half-Life
152 История Valve

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

156 Николай Третьяков

154 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

158 Nightmare on Elm Street

160 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ASUS	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
Mail	4 обл.
1С-СофтКлаб	59, 63
Edifier	121
Grafitec	3, 7
Mail	4 обл.
Mental	51
Pringles	29, 31
Samsung	37
TASH	127
Wexler	141
Акелла	93
Журнал Total DVD	119
Игромир	145
Тевье\Коломна	151
Новый Диск	83
Подписка	147
Редакционная подписка	17

ИГРЫ В НОМЕРЕ

A New Beginning	94
Air Conflicts: Secret Wars	96
ARMA III	52
Crime Story	123
Darksiders II	60
Deus Ex: Human Revolution	8
Dragon Age 2: Legacy	101
Fallout: New Vegas – Old World Blues	100
FIFA 12	44
Game of Thrones: Genesis	68
Gotham City Impostors	72
Half-Life	150
Hard Reset	48
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2	98
Lord of the Rings Online: Rise of Isengard	114
Might & Magic: Heroes 6	38
Neverwinter	56
Nightmare on Elm Street	158
PayDay: The Heist	66
Ragnarok Online	120
Ridge Racer Unbounded	64
Serious Sam 3	70
Skylanders: Spyro's Adventure	50
Super Street Fighter IV: Arcade Edition	84
Team Fortress 2	130
Virtua Tennis 4	90
Weapons of the Gods	116
Аллоды Онлайн	118
Дух Дракона	122

АПГРЕЙД ДЛЯ HOMO SAPIENS
Аугментации в реальном и виртуальном мире. СТР. 18

СТИЛИЗАЦИЯ В ИГРАХ
Эволюция мультяшной графики в компьютерных играх. СТР. 74

БЛОГИ РАЗРАБОТЧИКОВ
О чем известные разработчики пишут в своих личных блогах. СТР. 122

TEAM FORTRESS 2 ДЛЯ НОВИЧКОВ
Обучающий гид для тех, кто только пришел в бесплатный шутер от Valve. СТР. 128

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

«РС ИГРЫ» – ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ЧЬИ ОЦЕНКИ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ПОДСЧЕТЕ СРЕДНЕГО БАЛЛА НА МЕЖДУНАРОДНОМ АГРЕГАТОРЕ РЕЦЕНЗИЙ METACRITIC.COM, А ЗНАЧИТ, НАШЕ МНЕНИЕ О НОВОЙ ИГРЕ СТАВИТСЯ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ ТЕМАТИЧЕСКИМИ ИЗДАНИЯМИ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – КРУПНЕЙШИЙ ПК-ЖУРНАЛ В СТРАНЕ

В России много журналов, пишущих только про компьютерные игры. Но именно «РС ИГРЫ» – крупнейший. Это значит, что нам первыми достаются все ПК-эксклюзивы, а разработчики и издатели при организации зарубежных поездок и закрытых показов, как правило, отдают предпочтение нашему изданию. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная аккуратным и красивым русским языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/pc_igry

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

СКЛАДНЫЕ

ЧЕХОЛ

ПУЛЬТ

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

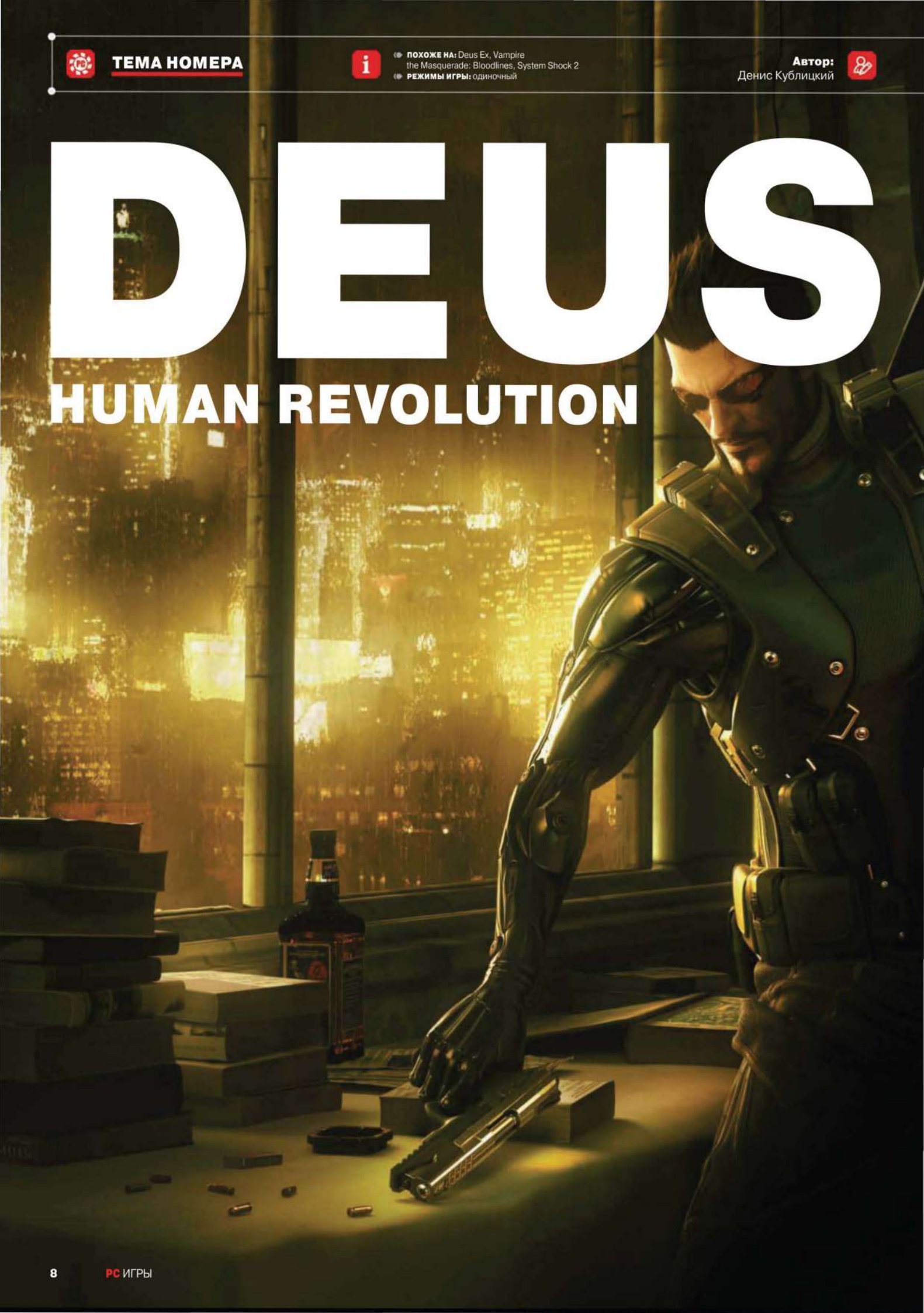
www.speedlink.ru

реклама

ПОХОЖЕ НА: Deus Ex, Vampire the Masquerade: Bloodlines, System Shock 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Денис Кублицкий

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION



EX:

ПРАКТИЧЕСКИ ИДЕАЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ИГРЫ О СВОБОДЕ ВЫБОРА И ВСЕМИРНЫХ ЗАГОВОРАХ

- **ЖАНР:** First Person Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОСИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Montreal, Nixxes Software
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** выше средних, видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon HD2600
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deusex.com

Самый главный недостаток Deus Ex: Human Revolution – она слишком коротка. Слишком коротка, чтобы облазить все потайные уголки, подслушать все разговоры, прочесть все газеты, книги и письма, испробовать все оружие и киберимплантаты, обнаружить все варианты прохождения второстепенных заданий и ощутить, насколько принятые решения влияют на историю. Свобода выбора пьянит, не дает оторваться от экрана и заставляет немедленно начать новую игру сразу после окончания финальных титров.

В Human Revolution есть все, благодаря чему Deus Ex блистала на фоне остальных FPS одиннадцать лет назад: фантастическая, но вполне правдоподобная история, насыщенный событиями мир и игровая механика, позволяющая играть так, как хочется, а не нестись на монорельсе по парку аттракционов. Несмотря на вид от первого лица, обе игры не являются чистокровными шутерами, а больше похожи на RPG – причем значительно сильнее, чем многие проекты, формально относящиеся к этому жанру. Практически любую задачу можно решить минимум тремя способами, в том числе и гуманным путем, к чему и подталкивают разработчики, выдавая хакерам, пацифистам и «призракам» дополнительные бонусы. В Eidos честно заявляют, что скрытное прохождение сложнее и интереснее, но не забывают и о любителях пострелять. Однако не мечтайте о победоносном шествии с пулеметом в руках: несмотря на имплантаты, герой игры Адам Дженсен (Adam Jensen), как и Джей-Си Дентон (JC Denton) из Deus Ex, вовсе не является неуязвимым. Скорее, наоборот – слабость человеческого организма явилась причиной, по которой Адам стал наполовину машиной.

Уровни в Human Revolution куда обширнее, чем в «карманной» Invisible War и, в принципе, даже больше, чем в оригинальной Deus Ex. На скриншоте не показана и десятая часть локации.

ЭПОХА НОВОГО РЕНЕССАНСА

Human Revolution далека от холодного голубого кибернуара Deus Ex. Здесь царят теплые желтые тона и царствуют люди в одеждах с пышными жабо и кружевными узорами. Мир переживает новый ренессанс, эпоху великих открытий и напряженных конфликтов, эру трансгуманизма и победы над природой. Но победят ли люди свою гордыню и предвзятость?

Год 2027, до событий Deus Ex остается 25 лет, но человечество уже готовится к изменениям, примеряя кибернетические конечности и имплантаты, улучшающие реакцию или внимание. Это только начало – технологии предлагают больше, гораздо больше, и в который раз в истории человечества их прогресс опережает духовное развитие общества. Несмотря на научные достижения, немалая часть населения выступает против создания кибернетически модифицированных людей – в конечном итоге акции протеста выливаются в открытое противостояние во всех крупных мегаполисах мира (кстати, на одной из детройтских крыш можно найти интересные вещи, напрямую связанные с началом открытой конфронтации между протестующими и полицией). Весь мир кипит от возмущения и беспокойства, а компании, занимающиеся развитием кибертехнологий, вынуждены не только бороться с предвзятым отношением населения, но и принимать меры защиты от военных и полувоенных организаций, проявляющих интерес к совершенному оружию, а именно им становится человек при должных модификациях. Суровые времена – суровые меры: каждая из таких компаний вынуждена содержать личный штат охраны.

Мне нужна твоя одежда, очки и мотоцикл.

Дженсен – начальник службы безопасности в американской Sarif Industries, куда его взяли по рекомендациям Меган Рид – девушки Адама, работающей руководительницей одной из лабораторий компании. Но вся королевская рать не смогла защитить ученых во время произошедшей вскоре атаки: секреты украдены, исследования уничтожены, офисы разгромлены, а сам Дженсен получает путевку на тот свет. Если бы не вживление имплантатов и замена всех конечностей на механические, Human Revolution закончилась бы после вступительных титров – злостчастное нападение является завязкой игры. Судя по разбитому зеркалу в квартире героя, он был бы только рад избавиться от страданий – любимая женщина погибла во время атаки, отношение большей части населения к обладателям киберимплантатов враждебное, и, будь его воля, Адам отказался бы от чудесного воскрешения. Но у босса компании Дэвида Сарифа другие планы: начальник безопасности нужен ему живым, а сейчас – особенно. Один из заводов Sarif Industries оказался захвачен экстремистами, и на этот раз у Дженсена есть все шансы исправить ситуацию.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Наверное, вы будете удивлены, но Deus Ex: Human Revolution – дебютный проект Eidos Montreal. Основанная в 2007 году студия не стала набивать руку на играх попроще, а взяла с места в карьер, ведь опыта у ее сотрудников достаточно: члены команды работали над разными AAA-проектами, в том числе играми сериалов Splinter Cell, Rainbow Six и Myst. В настоящее время в стенах компании идет работа над продолжением Thief (надеемся, после выхода Human Revolution дело пойдет быстрее и на следующей E3 нам расскажут что-нибудь и о Гаррете) и неанонсированным третьим проектом.

СВЕТЛОЕ КИБЕРБУДУЩЕЕ

«Оказуалили!» – в один голос кричали фанаты Deus Ex, увидев первые публичные видео с презентацией геймплея. Действительно, начальное задание довольно прямолинейно, но ведь и Адам только с больничного – провалявшись на диване шесть месяцев после операции, он ни разу не опробовал имплантаты в боевой ситуации. Возможно, на первых порах он столь же неуверен в своей силе, сколь фанаты сомневаются в «наследии» игры, критикуя все подряд – от подсветки активных предметов (она отключается в меню) до графики. И хотя технически картинка слабовата (игра разрабатывалась на модифицированном движке Tomb Raider: Underworld), в художественном плане она выглядит великолепно. Небольшие огрехи анимации, простенькую геометрию локаций, пластиковую одежду и кожу персонажей перестаешь замечать в первые же полчаса – мазохисты, конечно, могут разглядывать скриншоты под лупой, остальные включат имплантат 3D-визуализации.

О да, нам больше не придется бегать в клинику ради инсталляции канистры с новыми нанитами! У Адама изначально установлены все кибергаджеты, однако большая их часть не работает – по-хорошему, отдых Дженсена должен был длиться больше полугода, и все имплантаты со временем включились бы сами. Но коль скоро этого не произошло, придется развиваться «вручную»: любую способность можно активировать в любой момент, потратив Praxis – изредка их можно купить у торговцев, найти на уровнях или получить за выполнение

Из-за угла можно палить вслепую – толку немного, зато выглядит круто.

«ВЫ ЖДЕТЕ, ЧТО ОНИ ВАС СПАСУТ. Я ОБЕЩАЮ ВАМ… ВЫ НАУЧИТЕСЬ БОЯТЬСЯ ЛЮДЕЙ-МАШИН».

НЕИЗВЕСТНЫЙ ПРОРОК НА УЛИЦАХ ДЕТРОЙТА.

задания, но большая часть праксисов зарабатывается с опытом. Все как в классических RPG: накопили нужное количество экспы – получили возможность улучшить способности персонажа.

В отличие от первого Deus Ex (хотя хронологически события Human Revolution происходят раньше, будем все равно считать ее Deus Ex 3), где опыт давали только за выполнение заданий и исследование, здесь награждают практически за все. Причем мирное прохождение приносит больше очков. Помимо того что за оглушенных врагов дают больше, чем за убитых, небольшими бонусами поощряется и полностью скрытное прохождение – без поднятия тревоги и обнаружения противником. Для самых усидчивых и находчивых в Human Revolution есть метадостижения вроде «пройти игру, ни разу не подняв тревогу» или «не убивая никого, за исключением боссов».

Ах да, боссы. Бои с ними откровенно скучны, а для героя, специализирующегося в хакерстве и скрытности, окажутся еще и серьезным испытанием – отлично сбалансировав варианты прохождения «воином» и «вором», в Eidos Montreal не подумали, что армированные злодеи выпьют из «стелсеров» все соки. Битвы с антагонистами предельно прямолинейны – это комбинация стрельбы и пряток за ящиками и колоннами. Запасайтесь валидолом, гранатами и таскайте на всякий случай автомат – от невидимости и взлома компьютеров в бою с боссами толку не будет. Кстати, если стелс вам не по душе, не стоит мучиться ради дополнительных крох опыта. В любом случае основную экспу Дженсен получает за выполнение заданий.

DEUS EX BLOODLINES

Канадцы скрупулезно скопировали механику квестов с оригинальной Deus Ex (или, если угодно, со столь же чудесной VtM: Bloodlines). Пожалуй, они старались даже излишне – недостатки в виде ограниченной свободы перекочевали и сюда. Лишь выполнив очередное сюжетное задание или сразу несколько подряд, Адам оказывается в городе (будь то Детройт или Шанхай), где он волен приняться за следующую миссию или побродить по округе в поисках приключений. Естественно, мы выбираем второе. Дело не в дополнительном опыте или крутых наградах – в отличие от некоторых RPG, где задания сделаны под копирку, авторы Human Revolution не заставляют выполнять скучные поручения. Каждый побочный квест уникален, каждое решение влияет на результат. Вам придется обезвредить бомбу и нейтрализовать опасного преступника, спасти похищенную гангстерами-триадами девушку (древнейшей профессии, между прочим), раскрыть убийство молодой женщины, раскопать похороненную полицией информацию и разобраться с людьми, ворующими ценное лекарство. Разработчики не ограничивают вас в свободе действий – информацию можно узнать в разговоре, найти на компьютере или просто подслушать. Не получилось решить задачу в лоб – ничего страшного, в Eidos Montreal любят подталкивать игрока к поиску неочевидных путей.

Убить противника, оглушить или прокрасться мимо – самый простой выбор, который вам предстоит в процессе игры. Например, в одном из заданий придется «выбить» из девушки деньги за имплантат, который ей установили в долг местные триады. Как выясняется, бандиты рассчитывают, что она будет должна им всю жизнь и одним платежом дело не ограничится. Вы можете забрать кредиты и уйти, либо убедить девушку отдать биочип, чтобы триады забыли о ней навсегда. В последнем случае долг придется выплатить самостоятельно, однако, будь в Deus Ex карма, Адам непре-

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Портированием занималась голландская компания Nixxes, которая ответственна за перенос на PC практически всех проектов Eidos, включая сериал Legacy of Kain и все игры о Ларе Крофт, начиная с Tomb Raider: Legend. Помимо улучшений в качестве графики, Human Revolution для PC отличается управлением, которое было заточено под мышь и клавиатуру. Поскольку мышь является более точным инструментом, чем геймпад, и игроку проще целиться, противники в PC-версии дают меньше времени на раздумья. По сравнению с консольными версиями изменился и инвентарь. Фанаты сериала останутся довольными – в PC-версии он сделан так же, как в первом Deus Ex: здесь тоже есть пояс, куда можно поместить предметы и использовать их с помощью горячих клавиш. В консольных версиях для выбора вещей используется радиальное меню.

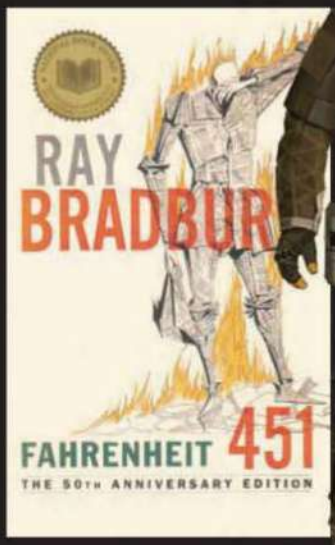
ЗАГОВОР ИТАЛЬЯНЦЕВ

Deus Ex: Human Revolution сама стала жертвой теорий заговора. За пару месяцев до выхода игры в Интернет попала превью-версия для журналистов. Сначала Square Enix обвиняла в пропаже одного из сотрудников, якобы сделавшего это в отместку компании. Дальнейшее развитие событий было неожиданно – компания подала в суд на группу итальянцев, которые якобы заполучили доступ к версии игры, предназначенной для одного из итальянских журналистов (сам журналист вне подозрений и вроде бы тоже стал жертвой хакеров), скачали ее с FTP-сервера журнала и выложили на торрентах. Интересно, что Square Enix требовала компенсации в размере «более $5000». Судя по всему, видя крайне положительные отзывы игроков об украденной превью-версии, компания решила не зацикливаться на возмещении ущерба. Square Enix вполне могла бы провернуть подобную акцию сама: такую игру даже в недоделанном виде показать не стыдно.

В подобных ситуациях даже самые воинственные товарищи предпочтут незаметно обойти врагов, а не атаковать в лоб.

FAHRENHEIT 451

Кодом электронного замка двери, которую предстоит открыть в самом начале игры, является комбинация «0415». Аналогичные коды есть в оригинальной Deus Ex, обеих частях System Shock и Bioshock, например: «451», «451000», «0451», «1540». Все они являются отсылками к знаменитой антиутопии Рея Брэдбери «451 градус по Фаренгейту» (Ray Bradbury, «Fahrenheit 451»). В романе, впервые опубликованном в 1953 году, фантаст описывает тоталитарное общество, где люди, способные критически мыслить, объявляются вне закона, а все книги сжигаются. Поэтому название произведения легко объясняется: 451 градус по Фаренгейту (или 233 градуса по шкале Цельсия) – температура самовоспламенения бумаги. Основные темы, которые поднимаются в романе, затрагиваются и в сюжете Deus Ex: свобода мысли, право выбора, борьба за сохранение знаний и их доступность каждому.



А вот еще о ренессансе. Перед вами – рабочий кабинет Дэвида Сарифа. Так и представляются каменные полы, башни замка за окном и висящие на стенах гобелены.

менно получил бы большой плюс.
Но никакие цифры не заменят искренней благодарности, пусть и нарисованных, людей. Хорошие поступки приводят к неожиданным, но приятным последствиям, дурные – к столь же неудобным ситуациям. Не отказали хакеру в помощи? Получите потом небольшой денежный бонус. Убедили полицейского помочь вам, нарушив прямой приказ? Разбирайтесь с ним, когда он потеряет работу и прибежит к Адаму, размахивая кулаками. Принятые решения не способны кардинально изменить основной сюжет (однако концовок, как и в Deus Ex, несколько), но создают иллюзию живого мира, положительно сказываясь на реиграбельности. Посмотреть за первое прохождение все сразу не получится – события являются взаимоисключающими и иногда приводят к неочевидным последствиям, заставляя с радостью или сожалением вспоминать решение, принятое пять часов назад. Испробовать все возможные варианты достижения цели так с ходу тоже не выйдет – вы просто не сможете таскать с собой кучу оружия или получить доступ ко всем имплантатам. Ко всему нужен свой подход. Авторы игры выделяют четыре основных ее элемента – бой, скрытность, хакерство и, конечно же, диалоги.

Стены рушат, искры летят. Жаль, ломать перегородки можно только в определенных разработчиками местах. Иначе бы Human Revolution превратилась в клон Red Faction: Armageddon.

АЛЬФА-БЕТА-ОМЕГА

В Eidos Montreal не стали изобретать колесо и позаимствовали его из Mass Effect – каждый вариант ответа в диалогах отражает одну из возможных реакций Адама на слова собеседника: согласие, конфронтацию, злость, противоречие, сожаление и т.д. Гадать о словах, которые произнесет герой при выборе реплики, не приходится – текст отображается при наведении курсора на один из возможных ответов. Принимая во внимание реакцию собеседника, вы можете склонить его на свою сторону, умело манипулируя словами.
Хотя аниматоры Eidos Monreal отлично показали эмоции, для успешного ведения переговоров лучше обзавестись «социальным» имплантатом, который покажет основные черты характера собеседника. В ключевых беседах лучше полагаться только на чип: во время таких разговоров на экране отображается психологический портрет человека и степень его убеждения. Выбирая подходящие течению разговора ответы, вы склоните оппонента на свою сторону – обычно это позволяет здорово сэкономить время в поисках нужной информации и даже спасти жизни. В первой же словесной дуэли вам предстоит убедить террориста отпустить заложницу, а далее по ходу игры представится возможность отговорить собеседника от самоубийства или заставить подозреваемого сознаться в преступлении. В определенные моменты разговора имплантат позволяет распространить феромоны и попытаться моментально убедить оппонента в своей правоте: в зависимости от психотипа человека (альфа, бета или омега) надо применять один из трех возможных феромонов. Проваленный разговор не озна-

МУЗЫКА КИБЕРРЕНЕССАНСА

Хотя боссам Eidos Montreal удалось привлечь к работе над игрой Шелдона Пакотти и получить благословение Уоррена Спектора и Харви Смита, в Human Revolution нет музыки Александра Брэндона (Alexander Brandon), автора великолепной главной темы оригинальной игры. Он же в сотрудничестве с другими композиторами создал саундтреки к первым двум частям сериала. Однако разработчики своеобразно отдали ему дань почтения – прохожие на улицах насвистывают мотив из первой Deus Ex, а из радиоприемников (да-да, в 2027 году они все еще не вышли из моды!) доносятся знакомые мелодии. Над музыкальным оформлением Human Revolution работал Майкл МакКанн (Michael McCann), известный по саундтрекам к Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent и ReGenesis. Единственное, в чем музыка схожа с оригинальной Deus Ex – ее электронное происхождение. Но даже тут видны различия, ведь за прошедшее время технологии звукозаписи и сэмплирования шагнули далеко вперед. У звукового полотна Human Revolution более мощный и насыщенный саунд, однако, кроме пары треков и замечательной главной темы (которую можно послушать на YouTube в чудесной фанатской фортепианной обработке), ухо ни за что не цепляется. Несмотря на это, к музыке претензий нет – от трека в главном меню по коже бегут мурашки, а эмбиент во время игры нисколько не отвлекает от геймплея и здорово подчеркивает атмосферу.

У КАЖДОГО ОРУЖИЯ СВОИ ЗАРЯДЫ, ПРИЧЕМ НЕКОТОРЫЕ БОЕПРИПАСЫ ЗАНИМАЮТ СТОЛЬКО МЕСТА, ЧТО К ВЫБОРУ АРСЕНАЛА СТОИТ ПОДХОДИТЬ КРАЙНЕ ВНИМАТЕЛЬНО.

чает проигрыша, однако в этом случае вам придется искать другие пути решения проблемы. Скажем, незаметно пробраться на охраняемую территорию.

ЧЕЛОВЕК-НЕВИДИМКА

Не спешите ползать в тени и разбивать лампочки (в Human Revolution единственными интерактивными объектами являются ящики и бочки) – уровни хорошо освещены, и от врагов придется прятаться за препятствиями, передвигаясь перебежками от одного предмета к другому. По нажатию клавиши Адам «прилипает» к укрытию, а камера переходит в режим от третьего лица, показывая стоящих за углом врагов. Несмотря на недовольство фанатов, поднявших бурю протеста сразу после анонса, это – лучшее нововведение по сравнению с оригинальной Deus Ex, где стелс был, честно говоря, никаким. Human Revolution можно пройти, ни разу не попав на глаза противникам (кроме моментов, где это происходит по сюжету). В помощь невидимкам авторы приготовили кучу имплантатов: зрение сквозь стены, радар, возможность отмечать нескольких противников и отслеживать их перемещение, бесшумно бегать и прыгать с большой высоты, оптический щит, делающий Адама практически незаметным, и способность передвигать ящики и предметы меблировки, открывая скрытые проходы. Зачастую нам даже слишком очевидно намекают на правильный путь: увидели вентиляцию или канализацию – не сомневайтесь, это верная дорога в обход противника.

Путь «призрака» – рисковое занятие, особенно на максимальном уровне сложности, где солдаты, охранники, преступники и роботы моментально реагируют на фигуру в черном плаще и тут же поднимают тревогу. Гораздо вернее

PC-ВЕРСИЯ

Deus Ex: Human Revolution является портом, но технологически PC-версия превосходит консольные. Так, она обладает поддержкой DirectX 11 (тесселяция, улучшенные освещение и эффект глубины резкости) и Eyefinity. Последняя – фирменная технология AMD, позволяющая рендерить картинку сразу на несколько мониторов. Например, можно поставить три монитора с диагональю 24 дюйма в ряд и выводить изображение в разрешении 5760x1200. Каждый экран будет показывать свою часть картинки размером 1920x1200. Естественно, развлечение не из дешевых – помимо мониторов вам понадобится пара мощных видеокарт. Вообще же DE: HR поддерживает до пяти экранов.

В эти смутные времена люди готовы внимать гласу уличных пророков. Жаль, возможности движка не позволяют нарисовать большую толпу.

В Human Revolution есть имплантат, позволяющий укладывать в ближнем бою сразу двух противников. Выглядит примерно раза в три эффектнее, чем расправа с одним человеком.

А вот такого эффекта в игре можно достичь после чрезмерного употребления алкоголя.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

Кроме обычной версии игры в нашей стране будет доступно «Расширенное издание», являющееся точной копией зарубежного Augmented Edition. Помимо диска с игрой в коробке вы обнаружите 40-страничный арт-бук (скетчи у игры шикарные), DVD-диск с 44-минутным фильмом о создании Human Revolution, анимированный комикс по Deus Ex, трейлер с E3, а также саундтрек, написанный Майклом МакКанном. Все содержимое переведено на русский язык.

Коллекционное издание, отличающееся от расширенного наличием в комплекте фигурки Адама Дженсена, «Новый Диск» выпускать не будет. Если вы хотите купить коллекционку, придется заказать ее в Европе.

Штурмовая винтовка с самонаводящимися пулями – оригинальное решение. Аналогичный модуль можно установить на пистолет-пулемет.

оглушить мешающего недруга и перетащить в укромное место – противники могут растолкать товарищей, находящихся без сознания. Понятно, что убийство будет еще надежнее – в большинстве случаев ничего не подозревающих врагов можно перестрелять издалека, но, как уже говорилось, гуманисты получают больше опыта. Авторы демонстрируют это в первой же миссии – выдав свое присутствие экстремистам, вам не удастся вызволить заложников. Единственный способ спасти их – незаметно пробраться мимо врагов и обезвредить бомбу. Eidos Montreal постоянно показывают, что лобовая атака – самый плохой способ решения задачи, в том числе выдавая дополнительный опыт за обнаружение труднодоступных локаций. В любом случае, поднятие тревоги автоматически усложняет прохождение – попробуйте разберитесь с роботами, выезжающими по первому сигналу.

ТОЧКА, ТОЧКА, ДВА КРУЖОЧКА

Систему безопасности можно отключить в любой момент, хотя профессиональный хакер взломает компьютер заблаговременно. В отличие от первой Deus Ex, здесь нет механических и электрических замков – все они являются цифровыми и, как и терминалы, их можно взламывать. Помянем пропавшие отмычки – их отсутствие делает игру прямолинейнее, но выводит хакерские навыки на первое место. А реализована мини-игра по взлому терминалов и замков куда лучше, чем аналоги из BioShock или System Shock 2. Каждая система представлена в виде схемы: начиная с порта ввода-вывода, Адаму предстоит захватывать соседние узлы и, в итоге, добраться до регистра. При захвате каждой точки может сработать система защиты: чтобы избежать обнаружения, вам придется закончить атаку за ограниченное время или отключиться от системы и попробовать взломать ее снова (число попыток ограничено). На помощь хакеру приходят сразу четыре имплантата – один дает возможность покорять системы более высокого уровня, другой снижает шанс обнаружения, третий показывает больше информации, последний позволяет лучше защищать захваченные узлы, увеличивая время обнаружения. Также вы можете использовать программное обеспечение: «нюки» мгновенно захватывают указанный узел системы, не поднимая тревоги, а «сетевые черви» временно отключают таймер при срабатывании защиты. Все ПО одно-

НА МАКСИМАЛЬНОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ СОЛДАТЫ, ОХРАННИКИ, ПРЕСТУПНИКИ И РОБОТЫ МОМЕНТАЛЬНО РЕАГИРУЮТ НА ФИГУРУ В ЧЕРНОМ ПЛАЩЕ.

У авторов игры своеобразное чувство юмора. Неужели они действительно думают, что китайцы будут ездить на велосипедах и через 16 лет?

Расстрелять врага в спину? В этой игре все методы хороши, и у желающих есть все возможности отыгрывать беспринципного ублюдка. Но здесь это так скучно…

НАША СВОБОДА

В Deus Ex много размышлений о свободе человека, его зависимости от социума и механизмах контроля индивидуума. Такая ненавязчивая философия, отголоски которой встречаются в игре повсюду. Легко понять, почему авторы назвали очки умений древнегреческим словом «Praxis». Это процесс усвоения уроков и развития навыков, который часто обсуждается в работах философов от Платона и Аристотеля до Канта и Маркса.

разовое и в начале игры в дефиците, зато его можно заработать за хакинг. Многие системы в дополнение к обычным узлам содержат хранилища данных, содержимое которых (деньги, опыт, «нюки», «черви») вы получите при успешной попытке взлома. Как и все в Human Revolution, хакерство является сугубо добровольной затеей (и, если честно, отличная мини-игра ужасно надоедает после взлома пары десятков компьютеров и замков).
Все важные коды доступа и пароли можно узнать и другими способами. Лишь иногда попадаются терминалы первого уровня, взламывать которые обязательно – видимо, так в Eidos Montreal решили убедиться, что абсолютно все игроки оценят отличную мини-игру.

Шанхай состоит из двух уровней – лежащих внизу трущоб и «парящего» над ними верхнего города. Нет нужды говорить, где живут самые успешные и влиятельные люди. История человечества подтверждает, что с течением времени пробел между классами только увеличивается.

БЛЕСТЯЩЕЕ УБИЙСТВО

Но стелс стелсом, а враги стреляют на поражение, и после пары загрузок хочется ответить парой грамм свинца. Художники Eidos не сдерживали фантазию – оружие выглядит даже более футуристично, чем в оригинальной Deus Ex (и это за 25 лет до ее событий!), и обладает нетипичными улучшениями. Увеличение размера обоймы, темпа стрельбы и ускоренная перезарядка – стандартные и тривиальные вещи. Уникальные апгрейды куда интереснее. Для автомата и пистолета-пулемета есть система автонаведения – пули пытаются «догнать» выбранную цель. На арбалет и винтовку, стреляющую дротиками с транквилизатором, можно установить модуль, предсказывающий траекторию движения противника и точку, куда надо выстрелить, чтобы в него попасть. Дробовик можно заставить палить очередями, а самонаводящиеся ракеты на фоне этого великолепия выглядят прямо-таки дешевой китайской поделкой. Кстати, Китай играет одну из ведущих ролей на мировой арене будущего, в частности, поднебесные исследовательские компании в Human Revolution создают серьезную конкуренцию американским, производя и имплантаты, и оружие.
Не все пушки летальны – помимо уже упомянутых транквилизаторов в арсенале есть пистолет-электрошокер, газовые гранаты и ружье, позволяющее сбить с ног сразу несколько целей. Дженсен и сам является оружием – подобравшись к противнику, его можно оглушить тычком в зубы или исполосовать лезвиями, скрытыми в кибернетических руках главгероя. Гвоздь программы – экспериментальный «Тайфун», имплантат, позволяющий уничтожить всех вокруг Адама. Кровавого массакра не выйдет: каждый взрыв расходует амуницию, а дальность действия невелика.
Разработчики не стали повторять ошибку Deus Ex: Invisible War, где были универсальные патроны. Здесь у каждого оружия свои заряды, причем ракеты, гранаты и пулеметные боеприпасы занимают настолько много места, что к выбору арсенала стоит подходить крайне внимательно. Вместо одной только лазерной винтовки можно взять пистолет, револьвер и парочку мин, которые, кстати, собираются из специальных заготовок и гранат (тип гранаты определяет и тип мины). Электромагнитные заряды, установленные на пути робота, дают вполне предсказуемый результат, а гранаты-вспышки помогают почти в любых ситуациях.
Впрочем, даже подкожная броня, регенерация здоровья и гипостимуляторы не помогут Адаму в лобовой конфронтации. Кибервоины, как и киберстелсеры, вынуждены использовать укрытия, но уже скрываясь не от глаз врагов,

ХУДОЖНИКИ EIDOS НЕ СДЕРЖИВАЛИ ФАНТАЗИЮ – ОРУЖИЕ ВЫГЛЯДИТ БОЛЕЕ ФУТУРИСТИЧНО, ЧЕМ В ОРИГИНАЛЬНОЙ DEUS EX.

…Здесь она приближается ближе, концентрируясь на важных элементах сцены. Кстати, это один из самых кровавых моментов в игре.

…А тут берет близкий ракурс, демонстрирующий неплохую лицевую анимацию (не уровня L.A. Noire, но очень достойно) и эффект глубины резкости.

Виртуальный оператор знает свое дело, и каждый диалог напоминает мини-фильм. Вот камера показывает общий план, выявляя эмоции персонажа на большом экране…

а от их атак. Месяц назад мы сообщали, что искусственный интеллект в превью-версии оставлял желать лучшего. Теперь все иначе – противники окружают Адама, активно используют имплантаты, прячутся за укрытиями и реагируют на малейший звук. Правда, заглядывать в вентиляционные отверстия и карабкаться по лестницам недруги так и не научились – остается лишь помахать им рукой, ныряя в очередной люк: «пока-пока, нас ждут новые локации, хитрые испытания и сюжетные откровения».

ТАЙНЫЙ МИР

Ради последних все и затевалось. Deus Ex без всемирного заговора, плетущих интриги Иллюминати и неожиданных откровений – не Deus Ex. Об истории Human Revolution сложно говорить, не разбрасываясь спойлерами – сюжет совершает неожиданные кульбиты в лучших традициях сериала «24» и мимоходом повествует о компаниях, замахивающихся на контроль мирового порядка. Нападение на Sarif Industries – лишь начало ниточки событий, которая проведет Адама через полмира и свернется в клубок, перевернув все с ног на голову.

Цельный сюжет не делает из приквела Deus Ex линейную игру, но наличие псевдо-открытого мира и многовариантного прохождения не превращает ее в песочницу. Human Revolution альтернативна и вариативна даже здесь – объединяя многочисленные преимущества и редкие недостатки обоих подходов, она позволяет наслаждаться отличной историей, не обременяя игрока рутинной работой. Сотрудники Eidos Montreal проделали кропотливую работу, оставив все, чем покорила Deus Ex, и убрав то, что раздражало, обогатив игру собственными находками. Проект, запланированный на два-три года, провел в разработке все четыре и получился именно таким, каким и должен быть – безупречным продолжением гениальной Deus Ex. Здесь все знакомо, все на месте и все отполировано до блеска. Остается только один вопрос – уж слишком настойчиво разработчики поощряют отыгрывать положительного героя, хотя мы-то знаем: пройдет еще 25 лет – и в пораженном «серой смертью» мире никому не будет дела до былых подвигов и напрасных жертв. Будет только здесь и сейчас. А еще – мрачное будущее, которое уже не отвратить.

P.S. Прохождение игры на нормальном уровне сложности занимает 20-30 часов. Но они пролетают как сладкий сон. Или как три бессонные ночи.

НОВАЯ КОМАНДА, СТАРАЯ ШКОЛА

Официально разработка Human Revolution началась в июне 2007 года, а в команде Eidos Montreal не было и нет ни одного человека, работавшего над первыми двумя частями Deus Ex. Тем не менее, все разработчики являются поклонниками оригинальной игры, поэтому отлично представляют ожидания игроков. Кроме того, Шелдон Пакотти (Sheldon Pacotti), написавший сюжеты первых двух Deus Ex, консультировал авторов Human Revolution, а отцы сериала Уоррен Спектор (Warren Spector) и Харви Смит (Harvey Smith) общались с сотрудниками Eidos Montreal и остались довольны результатом. Правда, Спектор отметил, что он бы вид от третьего лица в игру не добавил. Простите, а как же тогда диалоги в первой Deus Ex?

ХОРОШИЕ ПОСТУПКИ ПРИВОДЯТ К НЕОЖИДАННЫМ, НО ПРИЯТНЫМ ПОСЛЕДСТВИЯМ, ДУРНЫЕ – К СТОЛЬ ЖЕ НЕУДОБНЫМ СИТУАЦИЯМ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	10.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

+ Улучшенная формула Deus Ex, практически избавленная от недостатков, обогащенная новыми находками и современной графикой.

– Проект иногда даже слишком напоминает первую часть. Не то чтобы это было плохо, но порой хочется развития идеи, а не ее копирования.

ИГРА, ДОСТОЙНАЯ КАЖДОЙ СЕКУНДЫ ИЗ ОДИННАДЦАТИ ЛЕТ ОЖИДАНИЯ. ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ТА САМАЯ DEUS EX.

9.5

великолепно

Область «зрения» камер отображается настолько явно, что не попасться им на глаза обычно проще простого.

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

«Игры» (2 DVD) и «Страна игр» (1 DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в сентябре, то подписку можно оформить с ноября.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс

область/край

город

улица

дом корпус

квартира/офис

телефон ( ) код

e-mail

сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Автор:
Дмитрий Рубанов

АПГРЕЙД ДЛЯ HOMO SAPIENS

ВАРИАНТЫ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОГО УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ И В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Согласно смелым прогнозам американского профессора по фамилии Каку, в 21 веке человечеству точно не будет скучно. Так, уважаемый ученый считает, что через 15 лет флэшка с расшифровкой генома заменит многим людям медицинскую карту. Ближе к 2035 году любая провинциальная больница сможет выращивать органы для пересадки, как картошку на приусадебном участке. Ну а к концу столетия люди и роботы уравняются в правах. То есть, всего через несколько десятилетий наука наверняка окажется на пороге открытий, о которых раньше помышляли лишь фантасты и обитатели дурдомов. Сложнейшие устройства позволят существенно усовершенствовать элитных спецагентов, солдат, а в перспективе и простых обывателей.

Отдельные технологии модификации человеческого тела существуют уже сейчас, либо активно разрабатываются. Попробуем взглянуть на то, что, возможно, ждет население Земли в ближайшем будущем с оглядкой на компьютерные игры.

Идеи авторов Deus Ex не так уж футуристичны и невероятны, какими кажутся на первый взгляд. Особенно если говорить о Human Revolution, действие которой разворачивается в не столь отдаленном 2027 году. На самом деле электронные имплантаты существуют с середины 20 века, и их рынок активно растет из года в год. Мало кто задумывается, но улицы давно заполнены людьми с электронно-модифицированными сердцами и ушами. Плюс, в быту постепенно начинают применяться подкожные микрочипы, глазные имплантаты и экзоскелеты.

1 ИСКУССТВЕННОЕ СЕРДЦЕ

Современный кардиостимулятор размером не больше флэшки.

В РЕАЛЬНОМ МИРЕ:

Внутренний электрокардиостимулятор – прибор для поддержания ровного ритма сердца. Стимулятор пока не делает человека выносливее, зато существенно снижает риск остановки сердца. Первый в мире автономный стимулятор Siemens-Elema был вживлен в грудную клетку пациента в 1958 году шведскими учеными. Срок службы имплантата составлял от 12 до 24 месяцев. Современные стимуляторы представляют собой миниатюрные приборы в прочном металлическом корпусе и спокойно работают без замены по 5-10 лет и даже дольше. Процедура по установке кардиостимулятора классифицируется как малое оперативное вмешательство. Вероятность отказа устройства или причинения вреда носителю составляет сотые доли процента, но, как и в случае с любой электроникой, все-таки существует. Тем не менее, подобные стимуляторы спасли на порядок больше жизней, чем унесли. Сейчас ученые активно работают над созданием так называемого «синтетического» сердца. Уже есть рабочие экземпляры, но для их работы требуется огромное количество энергии. Такие сердца в основном применяются для поддержания жизни человека на период поиска донорского органа.
В 2010 году искусственное сердце впервые было пересажено пациенту для постоянного использования. Для поддержания работы миниатюрного гидравлического насоса человеку придется регулярно носить с собой портативные аккумуляторы.

Воткнуть синтетическое сердце в могучую грудь Адама Дженсена, увы, не получится. К 2027 году эту штуку еще не изобрели.

В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ:

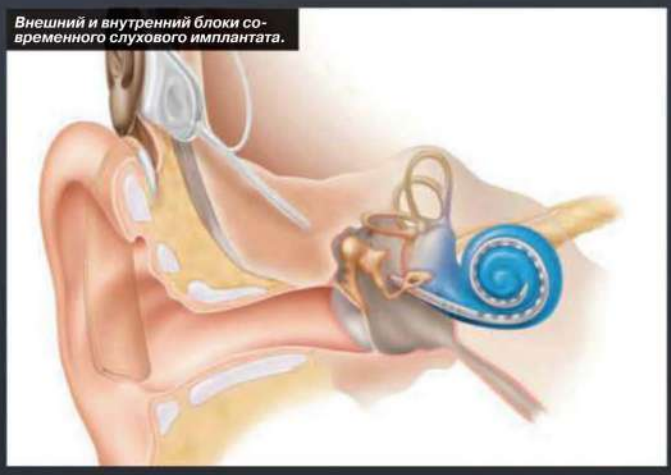
Human Revolution начинается за годы до того, как хитрые ученые изготовили первое синтетическое сердце. Зато мы знаем, что в 2052 году такие штуки точно существуют и активно применяются для модификации одного известного персонажа по фамилии Дентон. Мощный искусственный «мотор» прогоняет по венам и артериям не только кровь, но и специальные механохимические клетки, фагоциты, липосомы. Ну, и другие полезные штуки с непонятными названиями, как бы кричащими, что не стоило в свое время спать на уроках биологии. Весь этот высокотехнологичный компот чудесным образом заставляет работать другие имплантаты главного героя Deus Ex на пределе возможностей. А вот из Deus Ex: Invisible War искусственное сердце разработчики почему-то выкинули. В 2072 году, по версии студии Ion Storm, подобный мод оказался невостребованным.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Про Тони Старка, или Железного человека, несколько лет назад вышла отвратительная компьютерная игра (солянки типа Marvel Ultimate Alliance не в счет). Персонаж гораздо лучше чувствует себя в комиксах и фильмах. И все же нельзя не упомянуть созданный Старком нагрудный энергетический блок. Миниатюрный ядерный реактор питает его металлические доспехи и удерживает шрапнель в груди героя от проникновения в сердце.

В НАШЕ ВРЕМЯ УЧЕНЫЕ АКТИВНО РАБОТАЮТ НАД СОЗДАНИЕМ ТАК НАЗЫВАЕМОГО «СИНТЕТИЧЕСКОГО» СЕРДЦА.

2 СЛУХОВОЙ ИМПЛАНТАТ



Внешний и внутренний блоки современного слухового имплантата.

Шрамы на могучем лбу Дженсена остались после вживления «Инфолинка».

В РЕАЛЬНОМ МИРЕ:

В России насчитывается более 12 миллионов человек с нарушениями слуха. В мире таких людей около миллиарда. Часть из них обходится обыкновенными слуховыми аппаратами, но некоторым может помочь только кохлеарная имплантация.

Такой имплантат состоит из микрофона, звукового процессора, передатчика, приемника и цепочки электродов. Микрофон улавливает звуковые волны. Процессор преобразовывает звуки в электрические импульсы. Передатчик на внешней поверхности уха передает результат приемнику внутри уха. Тот, в свою очередь, посредством электродов стимулирует импульсами слуховой нерв.

Минусы кохлеарных имплантатов – дороговизна и длительное время адаптации. На настройку и привыкание к устройству могут уйти годы.

В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ:

В Deus Ex: Human Revolution кохлеарный имплантат, или «Инфолинк», установлен в теле Адама по умолчанию. Основной принцип работы устройства недалеко ушел от современных слуховых гаджетов. В голове героя имеются специальные передатчики, приемники и микрофон, улавливающий сигналы мозга. Приемник и передатчик транслируют сообщения от начальства или соратников прямо в мозг. Таким образом, Адам получает звуковые сообщения от Дэвида Сэрифа и остальных компаньонов. Все это, конечно, здорово, но, спрашивается, чем плох старый добрый микрофон в ухе? На деле разница весьма существенна. Так, нейронный микрофон позволяет Адаму отвечать на сообщения одним лишь усилием мысли без риска быть обнаруженным. В первой Deus Ex система «Инфолинк» слегка улучшена. Устройство отсылает мозгу информацию не только в виде звуков, но и в виде картинки.

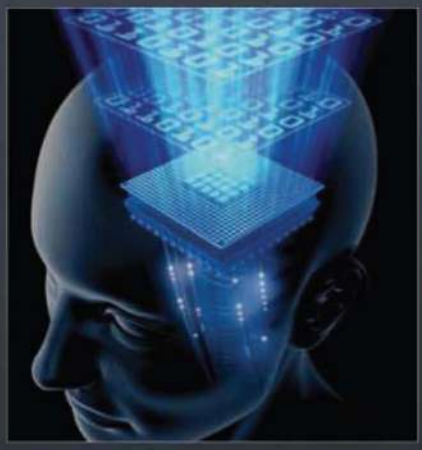
Кодек в Metal Gear Solid тоже был слуховым имплантатом.

СОВРЕМЕННЫЙ СЛУХОВОЙ АППАРАТ ПОСРЕДСТВОМ ЭЛЕКТРОДОВ СТИМУЛИРУЕТ ИМПУЛЬСАМИ СЛУХОВОЙ НЕРВ.

НА ФРОНТИРЕ НАУКИ

Мичио Каку – профессор теоретической физики Университета Нью-Йорка. Серьезный ученый, автор множества книг, частый гость на радио и телевидении. Почти современный Док Браун, только с японскими чертами лица. Профессор Каку искренне верит в скорое изобретение машины времени и вечного двигателя; является одним из главных приверженцев теории, что современный мир ждет будущее в духе игрового сериала Deus Ex и цикла романов Айзека Азимова «Я – робот». К сожалению, у Мичио Каку почему-то до сих пор нет собственной Sarif Industries, которую он должен был основать еще в 2007 году. Или мы просто чего-то не знаем?

3 ПОДКОЖНЫЙ МИКРОЧИП



Мозг иногда называют вычислительной системой человеческого организма, а любой компьютер, как известно, можно проапгрейдить.

В РЕАЛЬНОМ МИРЕ:

В 2007 году правительство России подготовило приказ «Об утверждении Стратегии развития электронной промышленности России на период до 2025 года». Так вот, согласно этому ничем, казалось бы, не примечательному документу, к 2025 году в тела россиян должны быть вмонтированы микрочипы. Устройства будут следить за жизненными показателями людей, оптимизировать работу органов, что должно существенно сократить социальные расходы государства. Кроме того, чипы заменят документы и позволят управлять электронными устройствами. Инициатива правительства уже вызвала волну возмущения, поэтому вероятность реализации подобного проекта мала.

В мировой прессе сообщения об очередном удачном вживлении чипов в мозг появляются регулярно. Самым успешным достижением в отрасли считается вживление чипа в мозг полностью парализованной женщине, позволившего ей управлять компьютером.

Пока что единственная отрасль, где подкожные чипы используются массово, – животноводство. На продвинутых фермах хрюшек и буренок маркируют микропередатчиками уже лет 20.

В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ:

Под определения микрочипа в компьютерных играх можно подогнать любой многофункциональный, миниатюрный и высокотехнологичный имплантат, находящийся полностью под кожей человека. Такими гаджетами буквально напичканы персонажи Deus Ex, System Shock и консольной ролевой игры Too Human. В Human Revolution это устройство анализа собеседника; системы взлома камер, компьютеров, турелей; радар, указывающий расположение противников, и многое другое. В System Shock – различные увеличители пси-способностей и технических умений, да и вообще весь нейро-интерфейс, позволяющий подключать съемные имплантаты. В Too Human чипы присутствуют скорее формально. Герои, действительно, выглядят как киборги, но никаких практических свойств у микросхем на лбах нет.

Кстати, очень интересная система имплантатов и чипов использовалась в провальном проекте Криса Тейлора Space Siege, где в зависимости от количества модификаций тела героя менялись геймплей и концовки.

Ничего хорошего в Too Human, кроме дизайна персонажей, к сожалению, нет.

80 ГИГАБАЙТОВ МОЗГА

Одним из самых известных фильмов в жанре киберпанка является «Джонни-мнемомник» с Киану Ривзом в главной роли. Фильм по мотивам рассказа Уильяма Гибсона вышел в прокат в 1995 году. Главным героем стал молодой курьер, в чей мозг был имплантирован чип, использующий память человека как пространство для записи данных. Обычно Джонни мог перевозить смешные по современным меркам 80 гигабайтов. Максимально – 160 гигабайтов. 16 лет назад эти цифры впечатляли, ведь средняя емкость винчестера в компьютере не превышала одного «гига».

Если герой Space Siege до конца игры сохранял полностью человеческий облик, то его ждал самый позитивный вариант финального ролика.

4 ЭЛЕКТРОННЫЙ ГЛАЗ

Такой комплект из очков с камерой, вычислительного блока и искусственного глаза уже помогает безнадежно слепым увидеть очертания мира.

Новейший глазной имплантат Argus II недавно успешно прошел испытания и поступил в продажу.

Герои сериала Deus Ex предпочитают темные очки. Видимо, очки необходимы для работы зрительных имплантатов.

В РЕАЛЬНОМ МИРЕ:

К созданию примитивных глазных имплантатов ученые приступили еще в прошлом веке. В 90-х специалисты Балтиморского университета вживили в глазницы пятнадцати слепым добровольцам устройства, состоящие из светочувствительного экрана и микрокомпьютера в оправе очков. Практической пользы от подобных имплантатов было немного – пациенты смогли лишь ограниченно воспринимать свет, но это была первая ласточка.

Прошедшей весной компания Second Sight представила для сертификации устройство Argus II. Комплект состоит из очков с камерой, вычислительного блока с видеопроцессором и собственно имплантата. В последнем 60 тончайших электродов, так что пациент может видеть картинку с разрешением в 60 точек. У экрана современного мобильника четкость на порядок больше, но для людей, чья жизнь проходит во тьме, – это настоящий луч надежды.

К лету 2011 года устройство Argus II было имплантировано в общей сложности 30 пациентам. Все пациенты остались довольны. И все-таки пока что операции по вживлению искусственных глаз нельзя назвать массовыми. Больно кусается цена. Вместе с трехчасовой операцией комплект Argus II обходится в 100 тысяч долларов США.

В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ:

Усовершенствования зрения в том или ином виде встречаются в каждой второй фантастической игре. В Bulletstorm после находки высокотехнологичной перчатки герой начинает видеть перед собой различную пользовательскую информацию вроде количества патронов и названий циничных экзекуций. В играх вроде Crysis целиться помогают сенсоры шлема нанокостюма. Но раз уж тема нынешнего номера – Deus Ex, вспомним, как можно усовершенствовать глаза в одном из главных игровых киберпанк-сериалов современности.

В Human Revolution есть несколько вариантов апгрейда зрения. Во-первых, можно вкрутить себе в голову устройство, позволяющее видеть сквозь стены. Полезность этой способности в игре, в которой приходится регулярно сохраняться даже на средней сложности, нельзя переоценить. Второе усовершенствование показывает перед глазами пользовательский интерфейс и подсвечивает врагов (эту читерскую функцию можно отключить в настройках). В улучшенном виде имплантат делает Дженсена, например, невосприимчивым к световым гранатам.

В оригинальной Deus Ex, что логично, улучшения зрения чуть более глобальны. Более ловкое прицеливание позволяет увеличить скорость стрельбы, при наведении курсора перед глазами всплывает информация об объекте. Помимо возможности видеть врагов за стенами на последних уровнях прокачки, герой получает сонарное зрение и телескопическое прицеливание, превращающее любое оружие в снайперскую винтовку.

В Invisible War в слот глаза устанавливаются очень странные имплантаты. Например, «Шпионский дрон» и «Регенерация». Какая здесь связь со зрением – загадка. Зато в игре есть усовершенствование «продвинутое зрение». Несколько ступеней развития включают ночное видение и привычную способность сверлить глазами стены.

ТРЕХГЛАЗЫЙ

Во многих играх, где прошлое, вроде бы, уже прошло, а будущее еще не наступило, заменой сложным и пока еще излишне фантастичным глазным имплантатам выступают различные продвинутые визоры. Подобный визор стал настоящим символом сериала Splinter Cell. В третьей части игры прибор достиг пика своего развития. Эффектные зеленые очки – это не только прибор ночного видения. Визор умеет улавливать тепловое инфракрасное излучение (привет, видимость сквозь стены) и магнитное поле электроприборов, что делает его незаменимым для спецагента АНБ. Подобные приборы встречаются также в играх семейства Ghost Recon, Batman: Arkham Asylum, Mass Effect и во многих других.

5 БОЕВОЙ КОСТЮМ

Прототипы костюмов проекта Future Force Warrior. Вариант Crytek нам нравится больше.

В РЕАЛЬНОМ МИРЕ:

Экзоскелеты – неплохая альтернатива имплантатам. Работы по созданию брони, усиливающей обычного солдата, ведутся довольно давно. Самый известный проект носит название United States Future Force Warrior. В перспективе американская военщина планирует оснащать пехоту искусственными мышцами, высокоэффективными бронежилетами и визорами, показывающими электронную карту местности и прочие необходимые в бою данные. И это не считая десятков менее значимых функций. Ученые даже обещают, что задницу солдата будущего будет вентилировать встроенный в костюм кондиционер.

В августе этого года начались испытания экзоскелета XOS 2 от компании Sarcos. Костюм перешел от розеточного питания к переносным аккумуляторам, что сделало его относительно мобильным. Авторы XOS 2 утверждают, что их разработка будет незаменима при складских работах. Благодаря такому экзоскелету человек сможет легко удерживать в одной руке до 35 килограммов.

В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ:

Боевой костюм из Crysis – самый известный и функциональный экзоскелет в играх. Идея и отчасти дизайн костюма, по словам разработчиков, были вдохновлены проектом Future Force Warrior 2020. Как мы знаем из второй части игры, нанокостюм не только защищает и усиливает хозяина, но и образует с ним тесный симбиоз. Броня излечивает хозяина от несовместимых с жизнью ран и буквально впитывает в себя его личность. Похожими свойствами обладает костюм Венома из комиксов о Человеке-пауке.

В первой Crysis костюм мог работать в четырех режимах. «Невидимость» позволяла незаметно подкрадываться к врагам. «Скорость» существенно усиливала рефлексы и скорость передвижения. «Сила» использовалась для совершения рекордных прыжков в высоту и мощных ударов в лицо. Наконец, режим «Защита» усиливал броню и излечивал раны.

К сиквелу возможности нанокостюма были слегка переосмыслены. Так, «Сила» и «Скорость» были объединены в «Мощь». Плюс, появился тактический режим для сбора информации о противниках.

Девиз «Будь оружием» подходит нанокостюму из Crysis идеально. Один такой боец запросто может противостоять маленькой армии.

АМЕРИКА ПЛАНИРУЕТ ОСНАЩАТЬ СВОЮ ПЕХОТУ ИСКУССТВЕННЫМИ МЫШЦАМИ И ВИЗОРАМИ, ПОКАЗЫВАЮЩИМИ ЭЛЕКТРОННУЮ КАРТУ МЕСТНОСТИ.

5 КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ ОРГАНИЗМ

Типичный строгг в естественной среде обитания. Когда-то это существо было человеком, мечтало об отпуске и прибавке к зарплате.

В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ:

Пожалуй, наибольших успехов в деле создания киборгов в играх достигли Альянс из Half-Life 2 и строгги из Quake. Основная военная сила Альянса – обычные люди с промытыми мозгами и модифицированным телом. Простые патрульные не подвергаются серьезной модификации. А вот в жертвах экспериментов ученых Альянса, вроде сталкеров, гораздо больше электронных компонентов, чем естественных. Ноги и руки заменены усиленными протезами, пищеварительная система и половые органы удалены.

Строгги – модифицированное население погибающей из-за сильного загрязнения планеты Строггос. Для выживания во враждебной среде жители Строггоса модифицировали свои тела при помощи имплантатов, протезов и искусственных органов и отправились подыскивать новую среду обитания. В поле зрения строггов попала Земля. Часть населения была превращена в безвольных киборгов с одной-единственной мыслью в голове – «убить всех людей».

Quake 4, кстати, показала процесс строггофикации во всей красе. В середине игры в киборга превратился главный герой. Из-за сбоя в системе персонаж не потерял самоконтроль и продолжил бороться с инопланетянами с утроенной силой.

Судя по крикам сталкеров, существа непрерывно испытывают дикую боль.

Через несколько десятков лет это вполне может стать реальностью.

В РЕАЛЬНОМ МИРЕ:

Одной из высших (или промежуточных?) точек развития сегодняшних технологий и проектов наверняка станет превращение людей в киборгов. Киборгами иногда ошибочно называют роботов и андроидов вроде ранних терминаторов. Формально киборгом можно назвать любой живой организм с минимальными электронными и механическими апгрейдами, но чаще так принято называть более глубокие модификации человеческого тела.

Пока что имплантаты и протезы не настолько развиты, чтобы использовать их повсеместно. Чем раньше такие устройства станут массовыми и доступными, тем раньше появятся люди, в которых не будет почти ничего человеческого.

Перспективу превращения людей в безвольных биомеханических рабов сложно назвать привлекательной. Направление использования технологий имплантации будет зависеть исключительно от человеческой воли. И, увы, история наглядно показывает, что всегда найдется тот, кто возьмет топор не для того, чтобы нарубить дров, а для того, чтобы зарубить соседа.

ДЖЕЙМС СВАЛЛОУ
ЭФФЕКТ ИКАРА

В КОНЦЕ АВГУСТА ВЫХОДИТ КНИГА «DEUS EX: ЭФФЕКТ ИКАРА», НАПИСАННАЯ ДЖЕЙМСОМ СВАЛЛОУ, СЦЕНАРИСТОМ «DEUS EX: HUMAN REVOLUTION». «PC ИГРЫ» ПОЛУЧИЛИ ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ПРАВО ОПУБЛИКОВАТЬ ПЕРВЫЕ ДЕСЯТЬ СТРАНИЦ ПРОИЗВЕДЕНИЯ.

ГЛАВА ПЕРВАЯ

Особняк де Бирса, Женева, Швейцария

В хорошую погоду, когда небо ярко-голубое, из окна величественного особняка можно было рассмотреть вершину Монблана. Иногда выпадали такие ясные дни. Однако они становились все реже; не часто расходились грязные тряпки туч, позволяя тусклому солнцу ненадолго озарить женевские улицы. Обычно город лежал в полумраке, под моросящим дождем; лето стало таким явлением, о котором детям, не ведавшим тепла и солнечного света, рассказывали отцы и деды.

Дом был построен в пятнадцатом веке, и он видел, как над городом впервые собрались эти серые тучи, так же как видел дни Жана Кальвина, восстание католиков, фашистские бунты, первое объединение наций... Подобно голубому небу, дом был обломком давно минувших дней, настолько прочно забытых, что сам казался мифологическим существом. Особняку не повредили кислотные дожди, источившие останки его соседей. Кирпичи и известка этого здания выдержали натиск времени и загрязненной атмосферы; их защищало покрытие из технических алмазов толщиной в несколько молекул.

Человеку, который здесь жил, нравилось думать, что через тысячу лет, когда Женева превратится в пыль, особняк останется на прежнем месте. Когда у хозяина бывало хорошее настроение, он даже представлял себе, что дом станет чем-то вроде памятника. Хозяин особняка не считал подобные мысли пустыми или самонадеянными. Он был уверен, что это правильно, так же как всегда был уверен в правильности своего выбора и своих действий.

Это был крепко сложенный мужчина в хорошей физической форме; внешне он напоминал промышленного магната, потомка аристократов, миллионера – и он являлся и первым, и вторым, и третьим. Своему породистому лицу он умел придавать покровительственное, отеческое выражение, но его портила гримаса высокомерия. Мужчина шел по коридорам огромного дома так же, как шествовал по всем коридорам в мире – с таким видом, словно все вокруг принадлежало ему.

Когда он пересекал вестибюль, помощница – одна из дюжины девушек, появлявшихся по мановению его руки и молниеносно выполнявших все приказания, – возникла сбоку. Все они были на одно лицо, все легко заменяли друг друга. На девушке были блестящие черные туфли, черный деловой костюм простого кроя, выгодно подчеркивавший формы, по плечам рассыпались черные, модно постриженные волосы. Ее каблуки застучали по мозаичному полу.

– Сэр, – начала девушка, – безопасное соединение установлено. Галерея готова.

Он удостоил ее лишь кивком. Иного он и не ожидал.

Девушка слегка нахмурилась:

– И еще... Доктор Роман подтвердил, что приедет в назначенное время, чтобы...

– Я знаю, зачем он приедет. – В голосе его прозвучала нотка раздражения – она была едва различима, но даже намек на недовольство приводил подчиненных в ужас.

Ему не хотелось ни думать, ни разговаривать о маленьком докторе с вкрадчивыми манерами и унизительных процедурах, которым приходилось подвергаться каждый раз; но время неумолимо, и годы уже начинали брать свое. Если хочешь

* *Перфектибилисты – самоназвание иллюминатов (от лат. illuminati – «просвещенные»), общества основанного в 1776 г. в Ингольштадтском университете профессором юриспруденции Адамом Вейсгауптом. Официально целью иллюминатов было объявлено совершенствование и облагораживание человечества.*

оставаться в игре и, что еще более важно, сохранять ведущую роль, необходимо заботиться о здоровье. И эти постыдные моменты были расплатой за высокое положение. Он был достаточно умен, чтобы понимать: остальные, и в первую очередь его протеже в Париже, словно ястребы, ищут на его лице и в действиях признаки слабости. И сегодня будет то же самое.
Когда они подошли к обшитым панелями дверям галереи, он впервые взглянул на молодую женщину и улыбнулся, прощая ее промах.
– Спасибо, дорогая моя, – произнес он с протяжным, мягким южным акцентом. – Вы можете идти.
Она кивнула, створки сомкнулись, и мужчина услышал негромкий металлический щелчок – это сработал замок, скрытый в толще двери. Галерея была отделана темным деревом, поблескивавшим в сумеречном свете, лившемся в сводчатые окна. Стены украшали акварели – несколько портретов, но в основном пейзажи и натюрморты. В центре были расставлены широкие кресла, обитые темно-красной кожей; мужчина заметил, что его ждет серебряный поднос с чашками и кофейник. Он налил полную чашку и вдохнул аромат своего любимого кофе с острова Святой Елены; в это время лампы над семью картинами одновременно зажглись.
Перед каждой картиной возник мерцающий разноцветный прямоугольник, и из интерференционных полос постепенно вырисовывалось нечто отдаленно напоминавшее человеческое лицо. Вскоре призрачные бюсты пятерых мужчин и двух женщин обрели форму и мнимую материальность, но это были лишь голографические изображения, порождаемые генераторами в медных лампах. Он приветствовал их, приподняв чашку с кофе, и люди закивали в ответ, хотя ни один из них не видел его настоящего лица. Сенсор, улавливавший изображение, с помощью специальной программы создавал виртуальный портрет, который лицезрели собеседники. Это был целый набор сложных программ, устранявших морщины с лица и протяжные гласные из его речи. Он позволял другим видеть только определенную часть своего существа.
В углу каждого изображения виднелась табличка с местоположением людей: Хэнша, Париж, Дубай, Вашингтон, Сингапур, Гонконг, Нью-Йорк. Среди них были его протеже, политик, ученый и бизнесмен – люди, которым он не доверял, люди, которым он лгал. Он отпил глоток кофе, посмаковал, поджал губы, отставил чашку.
– Добро пожаловать, леди и джентльмены. Начнем?
Как он и ожидал, первым заговорил его протеже:
– Текущая работа продвигается в соответствии с планом. Рад сообщить, что затруднение с материалами для проекта «Хирон» успешно преодолено.
– Отлично, – пробормотал он. – Что насчет внедрения провокаторов и подготовки к активной фазе?
– Агенты размещены и ждут сигнала, – сообщил политик по линии, соединявшей Женеву с американской столицей; в голосе его слышалась легкая хрипота. – Мы опережаем график. – Он откашлялся. – Хочу добавить, что все каналы распространения готовы к работе.
Он взглянул на бизнесмена:
– Средства массовой информации?
Человек из Гонконга кивнул:
– Мы сохраняем полный контроль. Мы уже помещаем определенные пороговые схемы в информационные потоки. Я не буду утомлять вас деталями.
Он кивнул. Демонстрации и конфронтации, которые они разжигали и поощряли, стали неизменным пунктом в мировых выпусках новостей. Он слегка развернулся и взглянул на изображение, передававшееся из Хэнша.
– Что с производством?
Лицо азиатки напряглось.
– Во время испытаний мы столкнулись с… некоторыми проблемами. Я зашла так далеко, как только смогла, но до тех пор, пока не будет модернизирована схема…
Она не успела закончить: из Сингапура донесся голос ученого, говорившего с сильным британским акцентом:
– Такое уже случалось. Неужели мне нужно объяснять еще раз? Это не точная наука. Я с самого начала говорил, что задержки неизбежны. Это повторяющийся процесс. Но это не имеет значения; скоро в моем распоряжении будут новые… ресурсы, которые помогут ускорить дело.
Женщина собралась было возразить, но лидер поднял руку:
– Мы все понимаем ваши трудности. Но мы также понимаем и важность этого проекта. Я уверен, никто не хочет стать именно тем человеком, который испортит результаты тяжелой работы всех остальных. – Прищурившись, он взглянул на женщину и ученого. – Решайте проблемы, с которыми вы столкнулись, и двигайтесь дальше. Мы потратили слишком много времени и ресурсов, чтобы в конце пути нас постигла неудача.
– Разумеется, – произнесла женщина.
Ученый молча кивнул.
Он почувствовал, что сейчас нужно что-то сказать, и поднялся.
– Друзья мои. Мои собратья-перфектибилисты*. – Он снова улыбнулся: его забавляло это древнее слово. – Никто из нас не сомневается в исключительной важности нашей работы. Бремя власти, бремя ответственности, лежащее на нас, велико, особенно сейчас, в один из переломных моментов истории. Человечество становится податливым, и мы видим, как общество делится на враждующие группы… Только мы обладаем прозорливостью там, где другие слепы. И поэтому мы должны вместе идти к цели.
Он смолк, и остальные закивали. Все понимали, что поставлено на карту. Их группа находилась на пороге следующего гигантского витка, у одной из величайших вех, отмечавших их путь со дня основания общества в Ингольштадтском университете к тому лучезарному будущему, что ожидало человечество через тысячу лет.
Он почувствовал редкую дрожь возбуждения. Общество действовало медленно, осторожно, незаметно, словно легкий бриз, надувающий паруса человеческого корабля. Они изменяли курс этого корабля на считанные градусы; это была бесконечно долгая работа, и сроки ее исчислялись годами, десятилетиями, поколениями.
Но раз в несколько столетий они приближались к поворотной точке. К важному, ключевому моменту, который определял будущее.
Падение Константинополя. Солнечное июньское утро в Сараево. Взрыв первой атомной бомбы. Две пылающие башни. Эти моменты и многие другие. Для тех, кто обладал даром предвидения и волей действовать во имя общего блага, для элиты, способной провести человечество сквозь темные века, в эти моменты представлялись долгожданные возможности. Само общество было основано в переломную эпоху. И если подобные критические моменты не наступали в результате естественного хода вещей, то долгом иллюминатов было способствовать их наступлению.
Он кивнул своим мыслям. Да, они были дыханием бриза в парусах. Но они были также и рукой, державшей штурвал.
Он взглянул на призрачное лицо, висевшее в воздухе перед «Алым закатом» Тёрнера; женщина, сидевшая в одном из небоскребов Дубая, настороженно смотрела на него.
– Эти… помехи, – начал он, фыркнув. – Я уверен, нам не нужно упоминать имен и прочего. Детали оставим вам, хорошо?
Женщина с оливковой кожей кивнула.
– У меня все под контролем, Люций, – произнесла она, демонстрируя остальным свое особое положение – только она могла называть его по имени. – В данный момент последние детали грузят на борт. – Она улыбнулась, но в этой улыбке не было и тени тепла. – Кони уже на своих местах и готовы взять слонов и ладей.
На несколько мгновений воцарилось молчание, и он снова взглянул в окно. Солнечные лучи отчаянно пытались пробиться сквозь отвратительный серый туман, окутывавший Женеву; будь он верующим, он, возможно, счел бы это добрым предзнаменованием. Он давно уже перестал думать о том, что может случиться, если когда-нибудь светские или духовные власти призовут его к ответу. Он приказывал убивать людей, разжигать войны, он способствовал возвышению и падению отдельных личностей, и каждый человек являлся орудием для достижения высшей цели. Они являлись просто инструментом; таковы были его методы, и на этот раз исключений не будет.
Они заставят историю идти по тому пути, который выбрали, как это происходило последние двести пятьдесят лет.

Джеймс Сваллоу «Эффект Икара»
Пер. с англ. О. Ратниковой. — СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2011. — 352 с.

Автор:
Илья Янович

STEAM ПРИХОДИТ В РОССИЮ

СЕРВИС ПРИНОСИТ НЕБЫВАЛЫЕ ПРИБЫЛИ И НЕ БОИТСЯ РЕГИОНАЛЬНЫХ ЦЕН

Даже если в США случится технический дефолт (который недавно отсрочили повышением допустимой суммы госдолга), Valve найдут денег на кусок хлеба.

Региональная спецификация позволяет учитывать все особенности рынка. Надо вырезать уровень? Пожалуйста!

Steam – своеобразная аккумуляция PC-рынка видеоигр: там есть все, там удобно, там постоянные скидки и распродажи, там все друзья и вся ваша игротека на расстоянии клика. Только вот отношения у системы с пользователями из СНГ складывались сложно. На заре становления сервиса ни у кого не было хорошего Интернета, когда появился Интернет – выявились сложности с оплатой, а когда и платить стало просто (сейчас в Steam принимают даже Webmoney) – осталась проблема высоких цен. Да, дешевый джевел, купленный в ларьке на вокзале, приравнивается к пятидесятидолларовой покупке, разве что с английским языком могли быть проблемы. А вот если хочется получить игру в ночь релиза, сидя дома у компьютера, или просто нет желания возиться с чертовым пластиком, приходится выкладывать полную стоимость. Но скоро это останется в прошлом.

Valve объявили о своем намерении снизить цены для жителей России и стран СНГ и даже принимать оплату в российских рублях. Теперь $49.99, которые обычно просят за свежий релиз, превращаются в демократичные 799 рублей ($24.99 для прочих постсоветских государств, не входящих в ЕС), что все еще несколько дороже, чем средняя джевел-версия, но, по крайней мере, цивильно. Другие ценовые категории тоже пересчитают, сбросив для граждан Российской Федерации около 50%. Конечно, это практически наверняка означает территориальную изоляцию (мультиплеерные серверы местные, язык поменять нельзя, Call of Duty не работает на отпуске в Египте), но за такие скидки плата не так уж высока. Тем более что распространяются они не только на единичные позиции, но и на бандлы: самый дорогой, стоимостью в $150, обойдется в 1799 рублей.

Компания Гейба Ньювелла всегда придерживалась мудрой позиции «лучше заработать немного, чем не заработать вообще» в отношении нашего рынка, и этот жест может привлечь к покупкам в Steam даже самых экономных ПК-игроков. В конце концов, в Valve могут себе такое позволить. По данным FADE на конец июля, Steam заработал $468 млн в 2011 году, так что сейчас цифра наверняка перешагнула отметку в полмиллиарда. Выходит, что за год они получают около миллиарда долларов только на продаже чужих игр, несмотря на то, что сейчас в топе лидирует их собственный проект, Portal 2 (1 млн 130 тыс. копий). ■

Magicka не догнать Portal 2, но второе место в Steam игра держит упорно.

Копейка рубль бережет.

MAIL.RU GROUP ВЫБРАЛА ЛУЧШЕГО ГЕЙМЕРА В РОССИИ

Mail.Ru Group подвела итоги «Марафона Игры @Mail.Ru». Более трех миллионов игроков со всей страны месяц боролись за главный приз конкурса, Volkswagen GOLF. В финал вышли 32 лучших игрока – их оффлайн-сражения прошли под руководством Тимура Родригеса и Виктории Бони. В итоге каждый участник суперфинала получил подарок: букридер, коммуникатор или планшет iPad2. Игроку под ником «Черное пламя», занявшему второе место, достался MacBook Pro. Победные почести – и Volkswagen GOLF – получил Александр Голумеев. ■

DISHONORED

РАСКРЫТЫ ПОДРОБНОСТИ ГИБРИДА DEUS EX И HALF-LIFE 2 ОТ ARCANE STUDIOS

Кисть Виктора Антонова угадывается безошибочно.

Dishonored стала игрой-загадкой сразу после анонса: с официальных артов пустыми глазницами смотрят какие-то механические маски, по темному городу разъезжают будто бы броневики Вермахта, исходные данные – ролевой шутер, свобода, жуть. Получается такой Deus Ex в альтернативном прошлом. Делают все это не абы кто, причем радует не столько компания, Arkane Studios (Dark Messiah of Might and Magic), сколько конкретные имена: Виктор Антонов (арт-директор Half-Life 2), Рафаэль Колантонио (президент студии, придумал Arx Fatalis) и Харви Смит (главный дизайнер Deus Ex и Thief: Deadly Shadows). Издает проект Bethesda. Господин Колантонио говорит, что они собираются сделать игру «наподобие тех, что нас так завораживали когда-то давно: с открытым миром, возможностью выбора, стелсом». Обязательно от первого лица и с глубоким, затяжным нарративом. «На старте мы не знали, какую эпоху, какой сеттинг нам выбрать. Будет ли это игра футуристическая, или про прошлое, или в альтернативной реальности. Поэтому начали с чего-то «гибкого», в лондонском стиле», – делится он.

В Dishonored предстоит играть за персонажа по имени Корво, бывшего телохранителя императрицы, которого подставили, обвинив в убийстве правительницы. Корво хорошо обращается с мечом, а еще любит гаджеты. И речь, очевидно, идет не об имплантатах из Deus Ex, а о паровых механизмах. Наконец, протагонист прячется не хуже Гаррета и может оглушать врагов. А

Наверняка битвы холодным оружием будут напоминать Dark Messiah of Might & Magic.

если надо – не чурается магии и способен переселять свою душу в тела других людей, предварительно остановив время. Важную роль в Dishonored будут играть, вы не поверите, крысы, разносчики всякой заразы, которые здесь сбиваются в стаи и нападают на людей (очевидно, это и есть «старая Европа»). В крысу тоже можно вселиться, чтобы отвлечь кого-нибудь (но, пожалуй, лучше все-таки мечом). Тем более что все поступки влияют не только на развитие событий (вы же не хотите прослыть крысятником!), но и на мир вокруг, примерно как в Fable, только компактнее и эффективнее. Хотя насчет «компактнее» окончательно судить рано – в игре для исследования доступен целый город Дунволл и несколько островков вокруг.

Выходит Dishonored только в следующем году, а значит, в ближайшее время не стоит ждать никаких новостей о The Crossing, замороженном проекте Arkane, где в одиночном режиме каждым ботом должен будет управлять живой человек.

СВОБОДНО КОНВЕРТИРУЕМЫЕ ДОСПЕХИ

Blizzard сообщили волнующую новость: в Diablo III добытое барахло можно будет продать (и, соответственно, купить) за реальные деньги через аукцион на Battle.net. Деньги, вырученные за сбыт случайно подобранного клинка или суперсапог, можно потратить на какие-то продукты Blizzard или вывести на счет, но с комиссией. Похоже, компания просто отказывается зарабатывать деньги только лишь на проданных копиях, так или иначе превращая каждую игру в сервис. Просиживали штаны на информатике, собирая комплект предметов в Diablo? Теперь сможете на этом подзаработать.

НА ПОЛЕ ГРОХОТАЛО

ДВЕ ХОРОШИЕ НОВОСТИ О BATTLEFIELD 3 И ОДНА ПЛОХАЯ

В сюжете классических Battlefield никто и никогда не разбирался: в Battlefield 1942 это был набор исторических (или псевдоисторических) сражений, в продолжении – какой-то абстрактный конфликт будущего, а в Battlefield 2142 дело не пошло дальше описания мира и техники. С другой стороны, в серии Bad Company сценарий был не на последнем месте, и в третьей части после такого все обещают сделать как минимум не хуже. Подтверждается это и недавним анонсом книги по мотивам игры, которая поступит в продажу 25 октября и называется Battlefield 3: The Russian. Это приквел, раскрывающий предысторию Дмитрия Маяковского (не смейтесь), русского спецназовца, одного из центральных персонажей кампании. Работает над новеллизацией бывший оперативник SAS, ныне консультант DICE Энди МакНаб (это псевдоним, настоящее имя не знает никто) в соавторстве с писателем Питером Гримсдейлом. Истории про «плохих русских» не предвидится: авторы игры не раз подчеркивали, что для них любые участники войны – это всегда жертвы обстоятельств.

Любой фанат серии наверняка захочет поставить книгу на полку вместе с игрой, тем более что покупать Battlefield 3, по всей видимости, придется на физическом носителе. Steam-версия игры пала жертвой конфликта Electronic Arts и Valve. Последние, как известно, вычитают из продаж комиссию до 30%, что справедливо: столько цифровых копий, сколько расходится на Steam, не продашь ни в одном другом сервисе на PC. DICE любят говорить о том, что не собираются выпускать новый Battlefield каждый год, поэтому компания предпочитает зарабатывать на DLC. Если продавать их через сервис Valve, теряется около трети дохода. Выгоднее поставлять их покупателям напрямую, ведь при этом не надо оплачивать ни какие-то комиссии, ни логистику (игра-то уже куплена, нужно продать лишь набор дополнительных файлов по Сети). В то же время на Steam нельзя продавать лишь оригинал, позже «зажав» дополнения. Такова политика сервиса.

Но волноваться по поводу DLC не стоит, если вы оформили предзаказ на специальную версию. Такие покупатели получат дополнение Physical Warfare Pack, эксклюзивные жетоны и раскраски для бойца, а также 4 переделанных карты из Battlefield 2, включая самую популярную – Strike at Karkand. ■

Не беремся говорить, сколько часов все игроки в Battlefield 2 суммарно провели на полях сражений, но большая их часть явно пришлась на карту Strike at Karkand.

Лицо Энди МакНаба всегда скрыто за кучкой пикселей.

Понятия «Battlefield 3» и «красиво» уже настолько неразделимы, что книгу придется выпускать с красочными иллюстрациями.

Из-за аналогичного скандала из Steam пришлось убрать Crysis 2.

РУССКИЙ WORLD OF WARCRAFT

На встрече, устроенной для обсуждения вариантов празднования 1150-летия российской государственности, Президент России Дмитрий Медведев сказал следующее: «Я смотрел, чем балуется наша молодежь, – большинство игр носят псевдоисторический характер и положены на основу историй в стиле фэнтези. Тот же самый World of Warcraft – если кто не знает, это одна из самых популярных игр в мире, в которую играют десятки миллионов людей, если не сотни, и не только дети, но и взрослые особи просиживают часами. Там помимо деструктивных начал подоплека, связанная с развитием человеческой цивилизации. Раз она так популярна, мы вполне могли бы что-то подобное постараться сделать, пусть не в мировых масштабах, но в масштабах нашей страны». Таким образом, вполне можно ожидать госзаказа на русскую MMORPG, если Президент ненароком не прознает, что они уже существуют. ■

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЙ

SKYRIM ТАК ХОРОШ, ЧТО ЗАСТАВЛЯЕТ ДЕТЕЙ ПОЯВЛЯТЬСЯ НА СВЕТ, А ИНДИ-РАЗРАБОТЧИКОВ – ПЕРЕИМЕНОВЫВАТЬ ИГРЫ

Чез и его девушка Стиви – счастливая гиковская парочка. Они любят игры, они познакомились на игровой выставке, они, наконец, обручились на QuakeCon в прошлом году. Чэз преклонил колено перед своей возлюбленной прямо на сцене, на закрытии шоу. Стиви ответила согласием, так что жених и невеста решили связать себя узами брака ровно через год, на QuakeCon 2011, куда они, конечно, планировали заглянуть. Во-первых, символично, во-вторых, игры можно посмотреть. Стиви к этому моменту забеременела, и на выставку пришлось ехать, уже девятый месяц вынашивая ребенка.

На презентации The Elder Scrolls V: Skyrim у девушки начались схватки. Родители не сразу ринулись в больницу, решив, что это ложные роды. Когда схватки повторились, Стиви увезла скорая. «Во время демонстрации Тодд Говард показал публике Ледяного Дракона. С этого все и началось: Стиви это, видимо, так взволновало, что из нее полез малыш» – проясняет курьезную ситуацию Чез. Сам он досмотрел демо Skyrim до конца, потому что «настоящий боец и просто обожает эту игру». Его спутница, тем временем, родила девочку, в свидетельстве о рождении которой значится имя Атари Линн. Свадебные планы пришлось отложить: выставка уже закончилась, но будут ли они дожидаться QuakeCon 2012, пока непонятно.

В Bethesda, нет сомнений, гордятся своей чудесной игрой. Причем настолько ревностно, что не позволят кому-то наживаться на ее великой славе. Не так давно адвокаты компании написали гневное письмо Маркусу Перссону, создателю Minecraft. Маленькая студия Маркуса работает над игрой под названием Scrolls, где игроки сражаются друг с другом при помощи магических свитков (по сути, это карточная игра). Точная дата выхода Scrolls остается неизвестной, но и сам Minecraft, напоминаем, все еще пребывает в стадии бета-версии, что не помешало ему продаться три миллиона раз. Тем не менее, в Bethesda посчитали, что «Scrolls» звучит слишком уж похоже на «The Elder Scrolls», так что название Маркусу, конечно, нужно поменять. Разработчик не обиделся, заявив, что прекрасно понимает, что у юристов такая работа. Собирается ли он переименовывать игру, не знает никто, но формально никаких законов он не нарушает. Вероятно, стороны договорятся полюбовно. ■

ATARI

Возможно, назвав ребенка Атари, Чез и Стиви дали «вторую жизнь» давно агонизирующему издательству.

Интересно, станет ли новая игра Маркуса Перссона так же популярна, как и Minecraft?

Такой дракон кого хочешь родить заставит.

СКУПКА БРОШЕННОГО

Экшн True Crime: Hong Kong должен был поднять серию на ноги после неудачной второй части, но на деле только добил: игру отменили (для Activision Blizzard закрывать и отменять проекты в последнее время – норма), а с разработчиками, студией United Front, больше не работали. Теперь у Hong Kong появился второй шанс: все наработки по игре приобрела компания Square Enix, а авторам дана отмашка доделать проект до конца. Тем не менее, японцы еще не озаботились тем, чтобы приобрести полные права на всю серию, так что игра вполне может выйти и под другим названием. ■

ТОЧЕЧНЫЙ КОНТРОЛЬ

ИГРЫ МОГУТ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ ПОЛИГОНАЛЬНОЙ ГРАФИКИ

Человек по имени Брюс Роберт Делл основал собственную компанию Euclideon в мае 2010 года. Ее работники занимаются благим делом: создают инструментарий для конвертации полигональной графики в воксельную. Это полезно, например, тем, что можно перегнать все модели из CGI-фильма в игру без потери качества и какой-либо дополнительной работы.

Но этот инструментарий лежит в основе гораздо более серьезного и масштабного, чем простой перегон моделей, проекта под названием Unlimited Detail, призванного уничтожить современный принцип построения 3D-графики при помощи бесконечного множества многоугольников. Недавно Euclideon подробнее рассказали о том, как это работает, и даже обнародовали поясняющий видеоролик.

По мнению Делла, полигоны – этот тупик. Их количество увеличивается от поколения к поколению, но их все равно не получится создать в количестве, достаточном для того, чтобы воспроизвести картинку, визуально неотличимую от реальности. Собственно, к реальности и нужно обратиться, чтобы понять, в каком направлении двигаться. Физика подсказывает, что объекты состоят из мельчайших частиц, атомов и молекул, а визуальные данные формируются благодаря преломлению света. С этим в Euclideon и работают. Unlimited Detail пытается повторить молекулярное строение тел, создавая объекты из множества точек (по аналогии с вокселями) и отображая вам только ту часть мира, которая попадает в поле зрения героя, но сам мир при этом не подгружается на ходу, он существует постоянно и может быть таким большим, как этого хотят разработчики. Компания приводит в пример шутер Bulletstorm, который, конечно, красивый, но, по их мнению, слишком ненастоящий. А в Unlimited Detail возможны реальные тени, реальные цвета и даже идеально ровные округлости. Камни, по крайней мере, выглядят бесподобно. Набор инструментов для разработчиков выпустят уже к концу года.

Трудностей пока только две. Первая – работает технология на 20 кадрах в секунду, хотя это и обещают исправить в самое ближайшее время. Вторая – Unlimited Detail оставляет не у дел графические ускорители, нагружая только процессор, и насколько же мощным он должен быть, чтобы просчитывать молекулярное строение объектов – тайна. Как и то, будет ли это изобретение пользоваться популярностью у разработчиков, но мы советуем отложить деньги на апгрейд прямо сейчас. На всякий случай. ■

Когда-то говорили, что скоро как минимум треть игр будет строиться на случайной генерации текстур и объектов, обращаясь к ресурсам DirectX. Но дальше Darwinia и Spore дело не слишком пошло.

Пока что графика на Unlimited Detail выглядит мутновато, но потенциал у технологии есть.

Полигоны полигонами, а вот Джон Кармак пять лет назад хотел отказаться от множества текстур, заменив их одной, но громадной. Революции из этого не получилось.

ВЫХОД ИЗ КРИЗИСА

Дэвид Рамос, программист Crytek, обнародовал на своей страничке в профессиональной сети LinkedIn информацию о том, что сейчас уже год работает над каким-то шутером по новой IP, который выйдет сразу на Xbox 360, PS3 и PC. Таким образом, легко сделать вывод, что Crytek заняты сейчас вовсе не Crysis 3: помимо загадочной игры, в разработке находится слэшер Ryse для Xbox 360 и Kinect. А до недавних пор – и некий экшн от третьего лица, создание которого, как следует из все той же странички Рамоса, решили свернуть. ■

СЕНТЯБРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1 **DRIVER: SAN FRANCISCO** Гонка, в которой можно в любой момент телепортироваться из одной машины в другую.	2 **BRACKEN TOR: THE TIME OF TOOTH AND CLAW** Проснулось древнее зло Кровавой луны, но уничтожать его нужно не с дробовика, а логикой.		
5	6 **MIGHT & MAGIC HEROES IV** В очередной раз сказочные лорды (на этот раз с русскими именами) соревнуются во владении мечом и магией.			9 **WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE** Предположительно удачный клон Gears of War, где компактной пилой можно убить орка из будущего.		
		15	16 **CALL OF JUAREZ: THE CARTEL** В Call of Juarez больше нет никакого Дикого Запада, но остались вооруженные мужчины в шляпах и усатые мексиканские бандиты.			
		22	23 **F1 2011** Codemasters попытаются окончательно всем доказать, что только они что-то понимают в королевских гонках.			
26	27		30 **FIFA 12** В этом году 22 человека играют в футбол, как и в другой похожей игре год назад.			

ЖДЕМ В ТЕЧЕНИЕ ГОДА

Batman: Arkham City
21 октября

Бэтмену дали больше пространства для пикирования на плаще, а также Женщину-кошку и безумного эрудита в злодеи.

Battlefield 3
28 октября

Шутер, который покажет, зачем нужно до сих пор апгрейдить компьютер.

Assassin's Creed: Revelations
15 ноября

Скакун Эцио отправляется в свое последнее приключение, на этот раз – по стопам Альтаира.

Автор:
Илья Янович

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: VIGIL GAMES

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

2010 Darksiders
2012 Darksiders II

- **СТУДИЯ:** Vigil Games
- **СТРАНА:** США
- **ГОРОД:** Остин
- **ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:** Four Points Centre
- **ИНТЕРНЕТ:** http://vigilgames.com
- **ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:** THQ

Десятый выпуск комикса Battle Chasers, созданного Мэдурейрой, так и не вышел.

ГИК-ДУЭТ

Vigil Games – студия относительно молодая, основана она в 2005 году, и вплоть до анонса Darksiders в 2007 году о ней ничего не было слышно. У истоков компании стоят Джо Мэдурейра и Дэвид Адамс, чьи имена у вас, вероятно, вовсе не ассоциируются с Vigil. Например, Джо (известный также как Джо Мэд) много лет работал в качестве автора и художника комиксов, в том числе сотрудничал с Marvel в работе над Uncanny X-Men.

На роль Войны, главного героя Darksiders, уже предлагают Брюса Уиллиса.

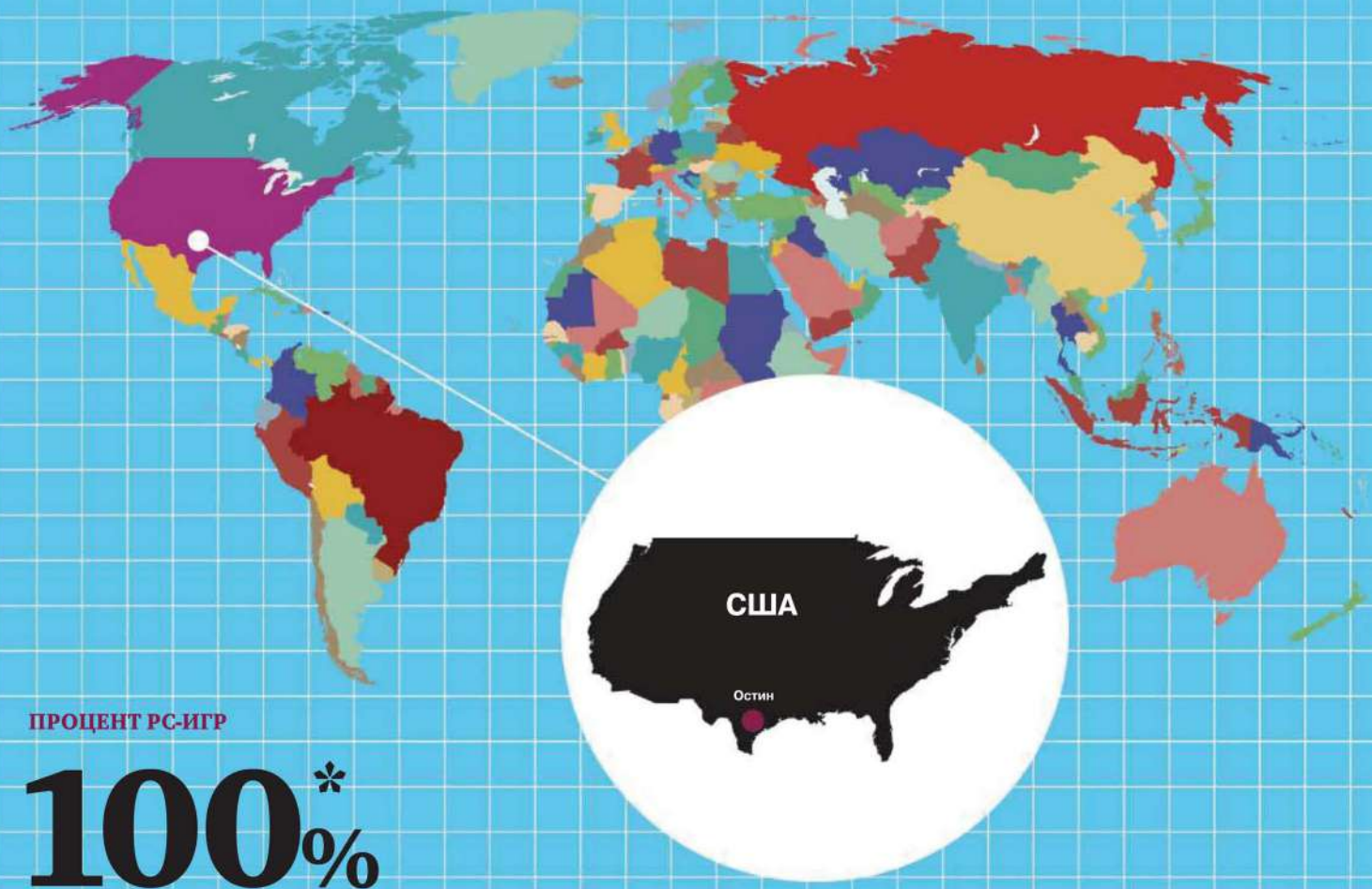
ВОЙНА, КИНО И ВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ

По Darksiders подумывают снять фильм. В день релиза игры на консолях Джо Мэдурейра сообщил, что в планах не только серия тематических комиксов (что можно было ожидать от студии, творческий директор которой работал в Marvel), но и кино. Всеми переговорами и бизнес-частью занимается THQ, а Джо лично напишет сценарий. Голливуд будет судить о перспективах Darksiders по сиквелу.

Информации о Dark Millennium пока мало: игре предстоит еще долгий путь к релизу.

ИМПЕРАТОР НАС СЛЫШИТ

THQ размышляли о MMORPG во вселенной WH40k еще во времена первой части Dawn of War. Но полноценный анонс Warhammer 40,000: Dark Millennium Online состоялся только в 2007-м: после пре-продакшена издатель передал разработку Vigil, а те продемонстрировали первые результаты лишь три года спустя, на E3 2010. Пока что Dark Millennium явно не в фокусе: дата релиза пока значится как «дай бог 2013 год».



ПРОЦЕНТ PC-ИГР

100%*

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Хотя Остин появился в 1835 г., официально он стал городом 1839-м.

СВОБОДНЫЙ ГОРОД

Остин – столица штата Техас. Основан в 1835 году. Это не самый большой город штата (4 место по площади и населению), но именно здесь расположен крупнейший университет, административный центр и головные офисы крупных корпораций. Назван в честь Стива Остина, борца за свободу и независимость штата – что символично, учитывая некоторые чегеваровские настроения техасцев по отношению к остальным Соединенным Штатам.

Даже с панорамы видно: в таком месте можно разрабатывать видеоигры.

ХАЙ-ТЕК ТУТ, ХАЙ-ТЕК ТАМ

Остин, как и Лос-Анджелес, – идеальное место для того, чтобы заниматься какой-нибудь высокотехнологичной чепухой. Калифорния занимает первое место по инвестициям в IT-сферу, а Техас – прямо за ней, обгоняя по инвестициям. Тут относительно невысокие налоги, легко найти нужных специалистов. Компьютеры и софт в Остине разрабатывают на каждом углу. А рядом всегда стоит громадный офис какой-нибудь нефтяной компании.

На новых трассах чаще всего случаются аварии. Надеемся, Остину повезет.

С ВЕТЕРКОМ

Год назад стало известно, что Остин становится одним из «тайных городов F1». Это значит, что в 2012 году здесь (впервые) пройдет один из этапов американского Гран-при Формулы-1, но как именно будет выглядеть новая трасса, не знает никто. Такому решению поспособствовал Берни Экклстоун, президент FOM, в прошлом – известный гонщик. Контракт заключен на 10 лет, и через год-другой трасса наверняка засветится в лицензионном симуляторе Codemasters.

Автор:
Илья Янович

10 ФАКТОВ О КИБЕРНУАРЕ

1

Кибернуар из Deus Ex – это не жанр, а своего рода «темная сторона» и без того темного киберпанка. Сам термин «киберпанк» молодой, впервые его употребил фантаст Брюс Бетке 31 год назад, озаглавив так очередной рассказ. Кибернуар – это тоска, чернота и неон, как в «Blade Runner». ■

2

Литературный пионер кибернуара – Филипп Дик, убедительно описавший киберне-тические миры еще к концу 60-х, когда это относили к рядовой научной фантастике. Уже после изобретения термина в жанре работали Гибсон, Фаррен и Стерлинг, но именно Дик привнес в киберпанк элементы нуара. ■

3

Самое значимое кибернуар-произведение в кинематографе – «Бегущий по лезвию», в основе которого – вольный пересказ истории «Снятся ли андроидам электроовцы?» все того же Филиппа Дика. Режиссер Ридли Скотт планировал надеть на Харрисона Форда шляпу для полного сходства с нуар-героями Хамфри Богарта, но его опередил Джордж Лукас в «Индиане Джонсе». ■

4

В играх точнее всего следует духу и букве классического кибернуара вовсе не лицензионный Blade Runner от Westwood (безупречный квест, который за пределами созданных киношниками локаций все же несколько терялся), а The Longest Journey, где город Ньюпорт был так плотно нашпигован кибернетикой, что это приобрело даже некоторый налет иронии. ■

5

«Минималистичное проявление депрессивного киберпанка на стыке с технонуаром» – так, среди прочего, называют фильм «Терминатор». Образ меланхоличного героя там несколько пересмотрен, а сам кибернуар остается за кадром: показывают или наше время, или окончательную победу AI над человечеством. Но дух безнадежного будущего передан идеально. ■

6

У кого-то кибернуар и вообще киберпанк наверняка ассоциируется с «Матрицей» (плащи, по крайней мере, аутентичные), но множество сюжетных и визуальных решений фильма было придумано за годы до братьев Вачовски, в 1991 году в манге «Призрак в доспехах». Позже, как известно, породившей аниме-сериал и четыре полнометражки. ■

7

Именно благодаря кибернетике в массовой культуре до конца сформировались два привычных для нас понятия: искусственный интеллект и нанотехнологии. У Айзека Азимова AI противопоставлялся человеку в качестве объекта-носителя (человек против робота), а в кибермирах – еще и как нечто единое и возвышенное. А без нанотехнологий невозможен полный контроль атомов и молекул, а также организация «Роснано». ■

8

Религия неоднозначно относится к возможности существования кибермира, в котором те или иные социальные роли отдаются искусственным существам. Ислам и христианство отрицают любую возможность полноценного сосуществования божьих и человеческих творений, буддисты готовы смириться с искусственным мозгом, но все они в равной степени отвергают существование компьютерного разума. ■

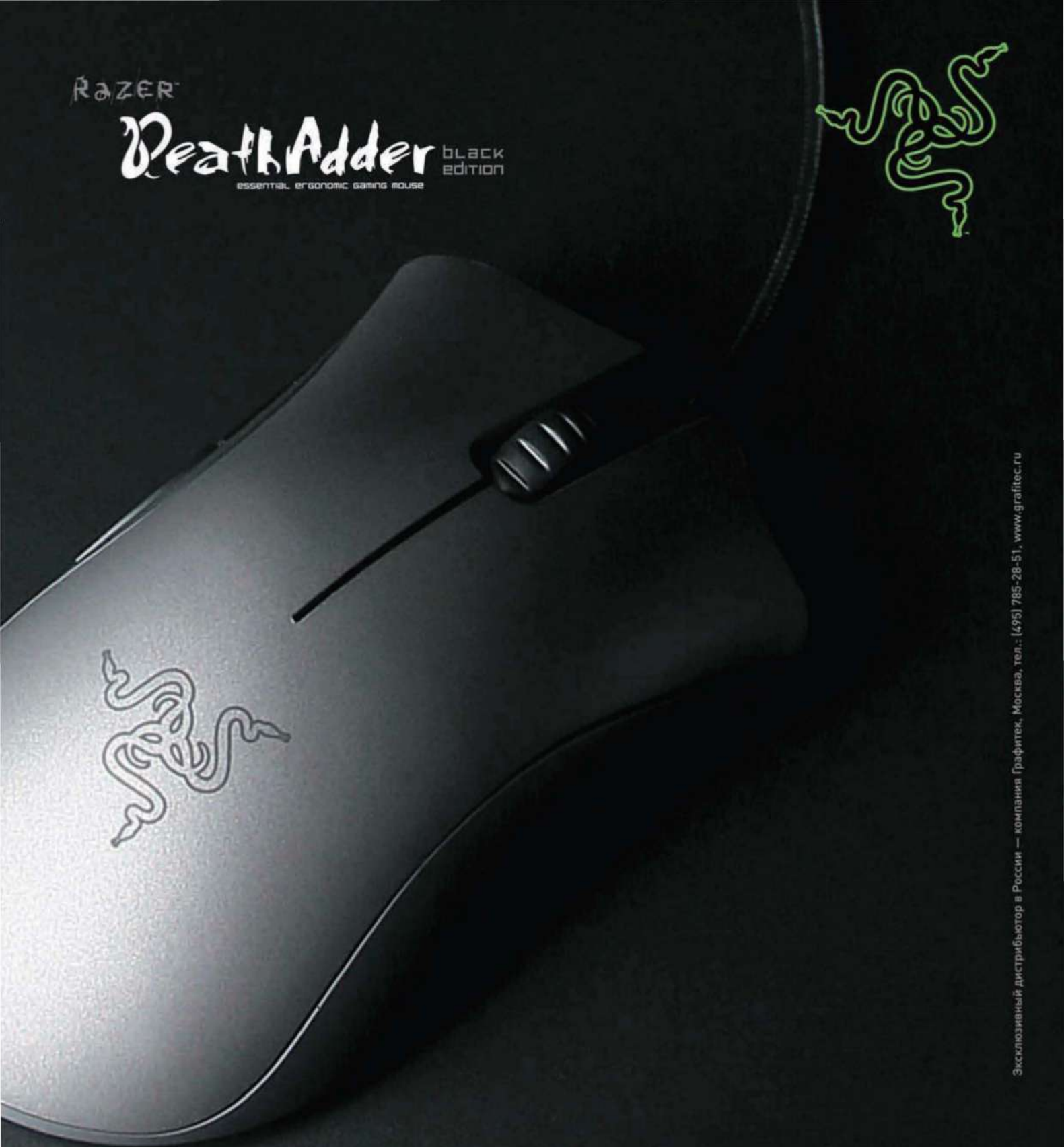
9

Неотъемлемая часть любого нуар-произведения – азиатская культура, роль которой с переходом в киберокружение несколько мутирует. Если во времена пузатых «Фордов» разгадка непременно крылась в китайском квартале (см. одноименный фильм Романа Полански, в котором бесконечно грустит Джек Николсон), то в эпоху имплантатов Китай – империя победившего кибернетического ширпотреба. ■

10

На Потсдамской площади в Берлине появился первый в в Старом Свете светофор. А с 2000 года там есть и Sony Center, проект стоимостью под миллиард долларов, цепь из семи грандиозных зданий, образующих треугольник, который часто зовут «кибертреугольником». Это островок сбывшегося кибернуара: величественные футуристические строения, сверху донизу залитые навязчивым неоном. ■

RAZER
DeathAdder black edition
essential ergonomic gaming mouse



Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

Чернее черного

• 3500 dpi Razer Precision 3.5G инфракрасный оптический сенсор • Пять независимо программируемых кнопок Hyperesponse
• Нескользящие обрезиненные бока

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru | MediaMarkt www.mediamarkt.ru | ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru | DNS www.dns-shop.ru | ЕВРОСЕТЬ www.eurocet.ru | www.compumir.ru

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

ru.razerzone.com

МЕЧ И МАГИЯ: ГЕРОИ 6

СУМЕРКИ ЖАНРА

Если раньше посещение арены просто давало +2 атаки или защиты, то теперь сперва нужно победить небольшую армию, сидящую внутри. Правда, все убитые юниты после победы воскреснут.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Might and Magic: Heroes 6
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Бука
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Hole Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** mmh6.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2011 года

Пока игроки и пресса всем миром хоронили квесты, те благополучно эволюционировали и в итоге прекрасно себя чувствуют в виде эпизодических сериалов и приложений для iPad. Меж тем никто и не заметил, что на грани исчезновения давно уже оказался другой почтенный жанр – пошаговые стратегии для PC. Думаете, я преувеличиваю? Попробуйте вспомнить все значимые релизы за последние пару лет. Да, пятая Civilization прекрасна, но Disciples 3 – ужасна, а в Elemental: War of Magic можно нормально поиграть лишь сейчас, после выхода всех патчей. Вот и все – не считая редких независимых проектов вроде Greed Corp. и малобюджетных варгеймов, выходящих по 20 штук в год, больше вспомнить и нечего.

Когда создание пятой части Heroes of Might and Magic доверили московской студии Nival, это был результат победы в тендере, устроенном Ubisoft: демоверсия именно от российских разработчиков оказалась лучшей из представленных издателю. И уж как гордились «нашими» все отечественные издания, как ждали релиза фанаты! Но годы прошли, торренты окончательно подорвали веру рыночных воротил в возможность хороших тиражей на PC, и в случае с частью шестой очень сильно впечатление, что венгерскую Black Hole выбрали по принципу «где подешевше». Компания, сделавшая до сих пор лишь проходные Armies of Exigo и Warhammer: Mark of Chaos, получила на руки некогда популярный бренд и создает нишевый проект для исчезающей аудитории: очень, знаете ли, символизирует состояние дел в жанре.

СОБЕРИ СЕБЕ НЕКРОМАНТА

Мы уже писали подробно о сюжете и мире «Героев 6» пару номеров назад, поэтому сегодня поговорим исключительно о впечатлениях от закрытой бета-версии, в которую нам удалось поиграть стараниями российского издателя (впрочем, в нее пустили и всех, кто сделал предзаказ на Steam). Поиграть, правда, удалось не сразу: для запуска игры нужно обязательно установить Ubisoft Game Launcher (который, естественно, то не хотел обновляться, то не мог подсоединиться к серверу), и после этого еще и постоянно находиться в онлайне – неужели фиаско с Settlers 7 и прочими релизами компанию ничему не научило? Понятно, что закрытую бету необходимо защитить от утечки, но что будет после релиза? Да все то же самое – проблемы у легальных пользователей и пиратская версия с отключенной защитой.

Разработчики, впрочем, обещают, что играть можно будет и без постоянного подключения, а его необходимость мотивируют не только защитой от пиратства, но и добавленной в шестой части системой Династий. Так называется глобальный профиль каждого игрока, который набирает собственный опыт всякий раз, когда его получают герои в кампании, одиночных и сетевых сценариях. Что это дает? Возможность выбора стартовых бонусов (классический набор из ресурсов, денег и артефактов позже дополняется массой других вариантов) и особого оружия в начале миссий, плюс именно здесь вы создаете самих героев.

Да-да, никаких больше заранее сделанных персонажей, теперь это задача самого игрока. Выбираете расу, пол и портрет, уникальную способность (опять же, все знакомо – специалист по личам, молниям и так далее), затем указываете, к мощи или магии склоняется герой, какой он репутации, вписываете имя и готово. Про репутацию мы уже рассказыва-

В HEROES VI ЗАМКОВ ВСЕГО ПЯТЬ: HAVEN, INFERNO, NECROPOLIS, STRONGHOLD И НОВИЧКИ SANCTUARY – РАСА МОРСКИХ СУЩЕСТВ С СИЛЬНЫМИ АЗИАТСКИМИ МОТИВАМИ.

Shark Guard
Гибрид человека и акулы. Ударами дубины калечит врагов, замедляя их перемещение, способен впадать в боевую ярость.

Coral Priestess
Старые знакомые – медузы. Лечат союзников, стреляют, снижают инициативу врагов.

Kappa
Гигантские лягушки. Готовы прыгнуть на врага издалека – чем с большего расстояния, тем сильнее урон.

Kirin
Речной дракон. Неуязвим для замедляющих и парализующих эффектов, может призвать ледяной шторм.

Невзрачнейший экран строительства. У каждой расы есть пара уникальных строений вроде усилителя некромантии, которые разрушаются при превращении города в чужой.

Как и в четвертой части, юниты теперь тоже могут атаковать стены, пускай и со скромным результатом.

ли: в зависимости от того, какие способности вы прокачиваете (защитные или атакующие, благословения или проклятья) и преследуете ли бегущих монстров, моральный облик героя сдвигается туда-сюда по шкале Слез и Крови, и при наборе определенного количества очков он получает уникальные способности. Комбинация расы, специализации и выбранного пути определяет класс: например, Кровь и Мощь делают героя-некроманта Рыцарем Смерти, все войска под командованием которого получают «вампиризм», а Слезы и Магия делают человека Исповедником со способностью к воскрешению павших отрядов. Большая проблема заключается в том, что пока наберешь нужное количество очков, успеешь пройти карту. Тем не менее, такой подход очень радует: сколько раз, например, в HoMM 3 приходилось выбирать героя ради уникального умения, хотя его стартовый набор навыков был совершенно бесполезным и не позволял взять позднее что-то более нужное.

ЖАБЫ В АТАКЕ

Но что насчет новых городов? Nival в свое время устроил немалую интригу на тему того, какие же именно расы будут в пятой части, но в бете Heroes VI (как и грядущем осенью релизе) замков всего лишь пять: Haven, Inferno, Necropolis, Stronghold (в принципе, изменившиеся не сильно) и новички из Sanctuary – раса морских существ с сильными азиатскими мотивами. В бета-версии доступны начальные эпизоды кампаний за Haven и Sanctuary и обе, честно говоря, не

впечатляют. Первая, как и в пятой части – один большой занудный туториал, а вторая показывает самый раздражающий тип миссий: борьбу с многократно превосходящими силами противника на небольшой карте. Сюжет подается через сценки на движке, как в пятой части, что сегодня смотрится совсем ужасно, а также через тексты во всплывающем окошке – что смотрится еще более дешево. После недавнего патча открылся начальный сценарий за Stronghold, но и он очень скучный: половину войск и зданий построить не разрешают, а противник пассивен и отсиживается по замкам. Несмотря на малое количество рас, разработчики даже их умудрились сбалансировать кое-как. У трех городов есть собственные юниты-лекари, теперь ставшие просто незаменимыми: они не просто вылечивают потрепанный отряд, как палатка первой помощи раньше, но еще и воскрешают павших; а поскольку это войска начальных уровней, то и плодятся они в огромных количествах, что делает армии этих замков неубиваемыми. Демоны этому могут противопоставить лишь возможность вызывать подкрепления прямо на поле боя через адские врата, ну а варвары... никто за них не играет, если вкратце. Другая большая проблема – слишком слабые юниты высоких уровней. Да, на них всегда приходилось долго копить, но лишь в шестой части дошло до абсурда: пока вы сможете позволить себе найм ангелов, у вас будет такое количество арбалетчиков, что они убивают любую пачку существ седьмого уровня с одного выстрела. Да и даже в небольших количествах более слабые вроде бы отряды регулярно уничтожают ваших только что купленных вампиров или кавалеристов. После потоков ругани со стороны тестеров разработчики пообещали пересмотреть мощь исцеления и элитных юнитов, но как игру с такими дырами в балансе хотели выпустить еще весной – большой и большой вопрос. Что безусловно можно похвалить, так это дизайн и анимацию войск: они стали гораздо более «готичными», и двигаются и дерутся так, что любо-дорого посмотреть. Хотя наверняка найдутся те, кому эта повышенная мрачность придется не по вкусу – «Героев» всегда ценили за их «сказочный» облик, а теперь некоторых представителей Inferno и Necropolis детям лучше не показывать.

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ

Другая тема для жарких споров на форумах – изменившаяся ролевая система. Мало того что характеристик у героев сильно прибавилось (например, атака и защита разделены на обычную и магическую каждая), так еще и изменился механизм повышения уровня. Забудьте про прежний выбор одной из двух ярких картинок, продолжавшийся с первой по пятую часть: теперь герою выдают одно очко, которое можно вложить в очень ветвистое дерево умений, расположившееся на нескольких вкладках. В зависимости от расы и класса, количество навыков в каждом разделе меняется: воинам доступно больше тактических уловок, но меньше заклинаний, некроманты по понятным причинам не способны овладеть магией света и так далее. Среди новинок – «боевые кличи», которые улучшают показатели отдельно взятого отряда, и то, что заклинания выбираешь себе сам, гильдии магов больше не нужны. Тестеры разделились на два лагеря: одним новая система нравится, поскольку избавляет от элемента случайности и позволяет сразу планировать развитие героя, другие категорически против, поскольку все герои теперь практически неотличимы друг от друга, а магия пока что сильно уступает воинским умениям по эффективности. Да и выглядит все это жутко некрасиво, с малоинформативными мелкими

Бывшие любимцы игроков, ныне вампиры лишились безответного удара и перемещаются всего на 4 клетки. Бестолковый юнит среднего уровня, которых, к сожалению, стало очень много.

Kenshi
Наги из третьей части, только мужского пола. Неограниченные контратаки и способность «замкнуть» врага на себя, чтобы тот не мог больше никого ударить.

Spring Spirit
Духи воды. Способны «духовно соединиться» с союзником или врагом, в первом случае разделяя все положительные эффекты, во втором – отражая часть полученного урона на противника.

Snow Maiden
Духи снега и льда. Умеют замораживать вражеские отряды и создавать ледяные ловушки на поле боя.

иконками, упиханными в одно небольшое окошко. Собственно, та же беда с городами – вместо красивых отдельных экранов, к которым мы привыкли, просто открывается еще одно окно с картинкой паршивого качества. Как и многое в шестой части, отдает дешевизной.

С городами связан очередной набор спорных нововведений: так, при захвате поселения все окрестные шахты автоматически меняют владельца, а за небольшую сумму можно превратить его в замок собственной расы. Более того, после постройки телепортов (опять же, дешевых), между городами можно преспокойно прыгать без всяких заклинаний, а все юниты, родившиеся на неделе по разным вашим владениям, нанимаются за один присест. Надо ли говорить, насколько поменялась из-за этого динамика матчей: прежние схемы с захватом шахт героями-диверсантами больше не работают, а наступающие войска противника не останавливает больше невозможность пополнить армию в захваченных городах.

РЕВОЛЮЦИЯ ИЛИ ПРОВОКАЦИЯ?

Перечислять другие изменения можно бесконечно: возможность переиграть бой, если вам не нравится результат (в том числе после автоматической битвы), обилие настроек сложности в сценариях, появившаяся в тактических сражениях возможность укрываться от обстрела за камнями и деревьями, усиленные «недельные» эффекты, добавившиеся различия между расами – например, героям Sanctuary не нужно строить корабли и по воде они скачут аки посуху на своих «морских коньках». С другой стороны, многие новшества сомнительны и работают кое-как, интерфейс неудобный, ролевая система излишне комплексная,

На тему славянских имен главных героев прошлись уже все кому не лень, но вообще роликам на движке очень не хватает сглаживания – сейчас они слишком страшненькие.

Форты – это такие мини-города, в которых ничего нельзя строить, зато можно посадить гарнизон. Окрестные шахты форты контролируют без проблем.

Безусловно позитивное новшество – по 8 моделек героев для каждой расы, зависящие от сочетания пола, склонности к мощи или магии и к пути Крови или Слез. Никаких больше девушек, выглядящих как бронированные рыцари.

а замков – слишком мало, ведь меньше было только в самой первой части. Нельзя сказать, что разработчики совсем не прислушиваются к мнению фанатов – в конце концов, кто кроме поклонников станет сегодня покупать игру нишевого жанра, тем более что уже упомянутый патч часть очевидных проблем решил. Но глубинные изменения в дизайне все равно настолько серьезны (всего четыре ресурса вместо прежних семи, например), что можно смело предсказывать не меньший раскол среди фанатов, чем после выхода четвертой части. Которая, напомню, чуть не загубила вообще весь сериал. Будем надеяться, в этот раз обойдется. ■

Авторы:
Иван Сапров, Анатолий Сонин

FIFA 12

ИДЕАЛЬНЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **ИНТЕРНЕТ:** ea.com/ru/football
- **ДАТА ВЫХОДА:** 29 сентября 2011 года

Презентация FIFA 12 оставила после себя всего два вопроса: когда наконец футболисты научатся симулировать падения в штрафной и когда их форма будет пачкаться и рваться в соответствии с погодой во время матча. В остальном – это идеальная игра про футбол.

15 июля на главной спортивной арене СК «Лужники» состоялась презентация очередной игры в серии FIFA. Российским журналистам проект представил продюсер линейки Ян Джарвис. Помогли ему известный комментатор Василий Соловьев и защитник ПФК «ЦСКА» и сборной России по футболу Василий Березуцкий – именно он вместе с бразильцем Кака украсит собой обложку русской версии игры.

Перед презентацией игры Electronic Arts организовала своеобразную прелюдию, экскурсию по арене «Лужников»: огромную толпу журналистов поделили на две группы и повели в разные стороны вдоль футбольного поля. Пока представители СМИ мечтали о бутсах и мячике, чтобы погонять его по искусственной траве и понять наконец, почему этот газон всем так сильно не нравится, девушки-экскурсоводы атаковали фактами из «Википедии». «Перед матчами искусственную траву поливают водой»; «улетающего олимпийского мишку перед тем, как вывезти на арену, сдули примерно вполовину (такой он был большой)»; «кожаные кресла на VIP-трибуне появились только в 2008 и так далее». Через полчаса мы отправились в конференц-зал на саму презентацию.

Принимая навес, теперь не грех свалиться в штрафной и заработать пенальти. К счастью, новая физика это позволяет.

ФАБРИКА ФУТБОЛА

Про игру рассказывал лично Джарвис, который, завладев микрофоном, сразу стал говорить про нововведения. Главных особенностей запланировано три. Первая – новая физика, за которую отвечает движок Player Impact Engine.

FIFA 11 просчитывала физику лишь какой-то определенной точки на теле футболиста: то есть, например, в подкате ноги у спортсмена вели себя правдоподобно, а руки проваливались сквозь текстуры. По этой причине невозможно было зафиксировать игру рукой. В новой FIFA все изме-

ЕДИНСТВЕННЫМ СПОСОБОМ БОРЬБЫ С ФУТБОЛЬНЫМИ ГУРУ СТАНЕТ ТАК НАЗЫВАЕМАЯ СИСТЕМА TACTICAL DEFENDING.

Компьютер будет стараться играть через ключевых членов команды. Интересно, правда, как будет играть «Челси»? Там ключевой каждый второй.

нится: просчитывается физика всего тела разом. Кроме того, наконец-то появились инерция и честная физика столкновений. Врезавшись в соперника с разбегу, вы почти наверняка свалите его на газон (и удостоитесь неодобрительного взгляда судьи). Как далеко полетит бедолага, зависит от циферок: габаритов спортсменов, скоростей в момент столкновения и прочего. Так что теперь на своей же шкуре чувствуешь каждый стык. Другое важное нововведение – упрощенный дриблинг. Для того чтобы обойти защитников, больше не нужно выучивать суперсложные финты – достаточно научиться ловко крутить стики. По возможности умелые нападающие самостоятельно прокинут мяч между ног оппонентов и побегут забивать. Хотя финты не исчезли, и компьютерные Роналду с Месси легко запутают игроков противоположных команд в их собственных ногах.

Единственным способом борьбы с футбольными гуру станет так называемая система tactical defending. Если коротко, это умная игра в обороне. Отныне решающую роль играет не скорость реакции, а умение думать во время игры. Почти все действия защитников перейдут на ручное управление. Придется самому выбирать момент для стыка и решать вопрос: сейчас или чуть-чуть подождать страхующего из своей команды? Поэтому играть придется более ответственно.

КАК ЖОЗЕ МОУРИНЬО

Сильно изменится режим карьеры, он станет еще ближе к закулисному футболу. Чуть ли не главная гордость разработчиков – это трансферный «дедлайн». Помните, как прошлой зимой Торрес переходил в «Челси», когда СМИ каждый час бомбардировали заметками о том, что этот игрок то наотрез отказался уходить из «Ливерпуля» как минимум до лета, то все же согласился на трансфер и уже пакует чемоданы? Разработчики попытаются симулировать эту нервотрепку. Особо популярные игроки в FIFA 12 не примут ваше предложение и не подпишут контракт вплоть до финальных часов открытого трансферного окна, если не предложить им двойную зарплату. Причем иногда все же имеет смысл предложить больше денег, а то футболист действительно останется на старом месте работы или вообще перейдет к вашему заклятому конкуренту. В общем, «дедлайн» обещает добавить в кровь адреналина. Но все же самая крутая из новинок даже не эта, а модернизированная онлайновая служба – EA Sports Football Club, которой занимается отдельная команда разработчиков. Этот режим синхронизируется с режимом карьеры. В то же время он отслеживает самые значимые события из реального футбольного мира, вносит в игру соответствующие коррективы и предлагает разные игровые сценарии. Накануне реального финала Лиги Чемпионов игра предложит геймерам провести этот матч

PC-ВЕРСИЯ

«Писишная» версия догнала консольную и теперь не отличается от нее. Консольщики из-за этого рыдают. Один из них устроил истерику на официальном форуме Electronic Arts. Тот факт, что теперь EA делает одинаковую игру для всех современных платформ, геймер назвал плевком в душу. Мол, с какой стати ему платить две с половиной тысячи за игру, когда обладатели ПК купят ее за пятьсот. Знаете, что это означает? Праздник победившего компьютера!

В динамике FIFA 12 выглядит невероятно зрелищно – как Call of Duty, но только футбол.

Детализация болельщиков все еще страдает, но это, скорее всего, издержки текущего поколения приставок.

В FIFA 12 все еще не будет симуляции. Мы по этому поводу скорбим: иногда самый верный способ забить гол – красиво упасть возле ворот соперника, заработав право на стандарт.

Финты в исполнении Кака могут привести к голу. Финтам, кстати, по-прежнему уделяется много внимания, разве что осваивать их теперь необязательно – получать удовольствие можно и при игре в простой футбол.

EA Sports Football Club имеет огромный потенциал. Боюсь, многие в России перестанут спать ночами: будут доказывать англичанам, почему «Спартак» (ЦСКА, «Зенит») самый великий в мире клуб.

«В РЕЖИМЕ КАРЬЕРЫ ОСОБУЮ РОЛЬ БУДЕТ ИГРАТЬ СЮЖЕТНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ».

ЯН ДЖАРВИС, ПРОДЮСЕР FIFA 12

на виртуальном поле. Или, допустим, получил Ван Перси травму – в игру загрузится сценарий, согласно которому виртуальный Ван Перси так же на какое-то время выйдет из строя.

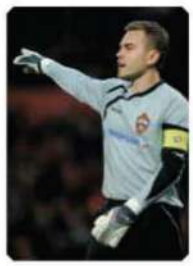
FIFA 12 – это уже не просто игра про футбол. Это какой-то праздник, который безошибочно можно сравнить с финалом Лиги Чемпионов. Картинка на экране настолько реалистична, что порой ее сложно не спутать с настоящей футбольной трансляцией. А когда при равном счете в конце принципиального двадцатиминутного матча одинокий Руни под вашим управлением совершенно неожиданно вместе с мячом убегает к чужой штрафной, в кровь начинает поступать столько адреналина, что его с лихвой хватит на все матчи сборной России, пока ей управляет Дик Адвокат.

ПЯТЬ ФУТБОЛИСТОВ, КОТОРЫЕ ХОРОШО СМОТРЕЛИСЬ БЫ НА ОБЛОЖКЕ FIFA 13

Андрей Аршавин
Розовощекий и вечно молодой на лицо, в каждом новом сезоне играет все хуже, чем вызывает гнев английских журналистов. Тем не менее, сохраняет за собой капитанскую повязку сборной России по футболу. Говорят, при желании может решить исход любого матча. В любую сторону.

Александр Кержаков
В паре с Андреем Аршавиным долгое время блистал в петербургском «Зените». Получив предложение из испанской «Севильи» и уехав заграницу, сел на лавку. Пару лет назад с трудом перебрался в «Динамо», а оттуда – снова в «Зенит». Один из самых работоспособных нападающих с российским паспортом. Бил, бьет и будет бить.

Игорь Семшов
Тридцатитрехлетний полузащитник не спешит выходить на пенсию, активно выступает за московское «Динамо» и сборную России и даже забивает голы. Не самый титулованный футболист, но один из самых уважаемых.



Игорь Акинфеев
Гордость российской вратарской школы. Скучную игру может сделать интересной, отдав пас нападающему команды соперника в непосредственной близости от собственных ворот. Но, когда надо, не ошибается и «тащит» абсолютно все, что летит в его сторону. Вплоть до ножей – смотрите второй стыковой матч сборной России против сборной Словении 2009 года.

Алексей Березуцкий
Сложно сказать, кто приходил на презентацию FIFA 12 – Василий или все же Алексей. Поговаривают, что Хиддинк додумался незаметно менять их друг на друга во время матчей, после чего Алексея перестали вызывать в сборную – официально.

УДАР ПО ЧЕСТИ

Три дня спустя после презентации FIFA 12 Василий Березуцкий, которого теперь называют лицом отечественного футбола, во время матча ЦСКА против «Волгаря-Газпрома» так расстроился из-за того, что его команда пропустила мяч, что с ноги врезал по лицу упавшему на газон футболисту команды соперника. Интернет-сообщество тут же закидало Василия помидорами. Как выяснилось, преждевременно: сразу после инцидента Василий искренне извинился перед пострадавшим. Есть все же понятие чести в российском футболе.

Пустые «Лужники» кажутся крошечной ареной. То же касается и футбольного поля. Коллега Сальников упрекнул футболистов, что не очень-то много они и бегают.

? Можно ли наконец сказать, что версии на ПК и консолях идентичны? Получим ли мы все те фичи вроде Personality Plus, которые пропустили в прошлом году?

Ян Джарвис: Да, версии абсолютно одинаковые. Что касается прошлогодних фич – они, на самом деле, в FIFA 12 серьезно изменились, так что ту же Personality Plus на ПК вы увидите уже в совершенно новом свете.

? Кстати, о Personality Plus – не приведет ли ее появление к тому, что самые известные и удачливые футболисты станут играть в командах ключевую роль?

Я.Д.: Нет, основы игры окажутся такими же, изменится скорее то, как разные спортсмены взаимодействуют друг с другом на поле. Искусственный интеллект попросту стал сложней, он учитывает индивидуальные особенности реальных футболистов, и это влияет на геймплей. Вы знаете каждого игрока лично и в матче четко видите, кто для какой роли подойдет. Кому лучше отдать пас в атаке, а кто сильней пробьет по воротам.

? Раз игра одинаковая на консолях и ПК, не планируете вводить кросс-платформенный мультиплеер?

Я.Д.: Однажды хотелось бы добавить такую возможность, но не в этом году.

? С новым усложненным дриблингом не появятся ли «неубиваемые» футболисты? Такие, у которых вообще невозможно отнять мяч?

Я.Д.: В том-то и дело, что одновременно с продвинутым ведением мяча мы вводим и продвинутую систему защиты. В FIFA 11, возможно, «неубиваемые» бойцы и были, но в новой игре у вас слишком много способов удачно перехватить мяч.

? Раз вы так все меняете, не боитесь, что геймерам придется переучиваться играть заново?

Я.Д.: Кое-что новое выучить, конечно, придется – и для этого мы ввели тренировочный режим. Но в целом и новички, и ветераны смогут запросто включиться в игру.

? Как вы считаете, чего не хватает карьерному режиму на этой стадии?

Я.Д.: Мы уже второй год работаем над карьерой в ее текущем виде и постоянно добавляем какие-то новые элементы – в этот раз, например, сюжетная составляющая будет играть особую роль. Новых фич масса, и еще столько же у нас запланировано на будущее.

? Расскажите, как Football Club будет связан с карьерным режимом.

Я.Д.: Football Club – это центр нашего онлайна. Здесь вы получаете опыт, развиваетесь, встречаетесь с друзьями и, конечно, поддерживаете любимую команду. И с другими режимами он связан как раз системой прокачки: она абсолютно сквозная – то есть очки опыта вы получаете вне зависимости от того, какой матч решили сыграть. И прогресс в карьере плавно перетечет в прогресс онлайн. ■

Автор:
Илья Янович

HARD RESET

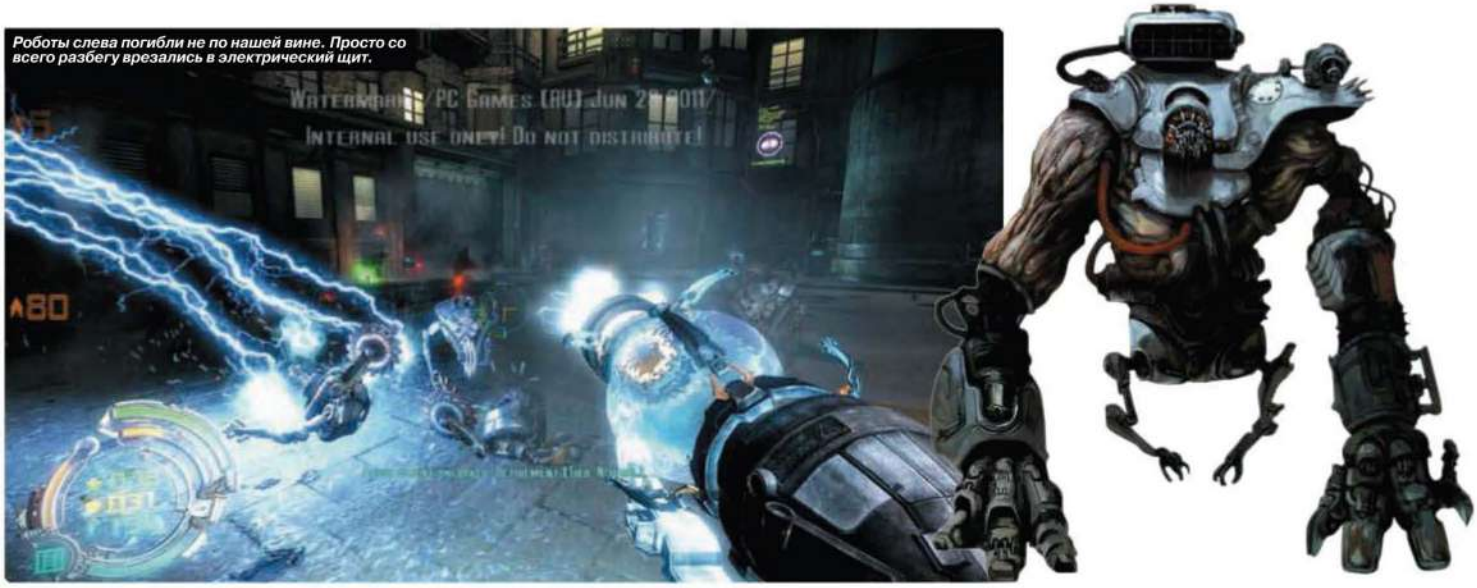
СТАРОРЕЖИМНАЯ КИБЕРНЕТИКА В ПОЛЬСКОМ ПК-ШУТЕРЕ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Flying Wild Hog
- **РАЗРАБОТЧИК:** Flying Wild Hog
- **ИНТЕРНЕТ:** www.hardresetgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2011 года

То, кем, как и для чего создается компьютерная (именно компьютерная!) игра Hard Reset, нельзя охарактеризовать иначе как «удивительно» или «уникально». В один прекрасный момент самые консервативные и преданные PC разработчики из People Can Fly (чей Bulletstorm – экшн скорее консольный), CD Project RED (которые сейчас заняты портом «Ведьмака 2» на Xbox 360) и даже CITY Interactive (таки вышедшие со своим Sniper на большой приставочный рынок) сбежали из родных стен ради шутера своей мечты. Hard Reset от сборной польских ПК-ортодоксов, по словам авторов, на консолях просто невозможен: слишком сложно, слишком красиво, слишком технологично. Слышать такое в 2011 году приходится нечасто, но тем приятнее феномен. Выходит игра уже в сентябре, через два месяца после анонса (к вопросу об уникальности), но мы, не найдя в себе сил ждать, дорвались до пресс-версии проекта.

Пулемет в чем-то полезнее того же плазмагана, но ловишь себя на мысли, что не используешь его, потому что он не освещает локацию. Настолько темно!

По беглому осмотру можно решить, что Hard Reset в той или иной мере противопоставляется Deus Ex: Human Revolution, с которой они практически совпадают по дате релиза. Намекает на это и беспросветная чернота, и киберпанк, и апгрейд оружия. Стилизация у Hard Reset, конечно, достаточно поверхностная (напоминает первую часть Deus Ex), но если не слишком вглядываться во все эти неоновые вывески, левитирующие машины и поблескивающие разрядами терминалы, возникает ощущение, что не обойдется без масштабного исследования мира. Ясность наступает после первой же битвы: сумбурной, хаотичной, но все же интересной. По сюжету, главному герою, майору Флетчеру, опытному военному, нужно выкурить роботов из города Безоара, последнего оплота человечества, в то время как весь остальной мир догорает под властью обезумевших машин. Под «выкурить» имеется в виду грубый, грязный, чуточку безвкусный отстрел всего, что движется и сделано из металла. Дронов на пропеллере, каких-то механических крыс, рукастых роботов-быков – словом, врагов из плоти и крови нам встречать не доводилось. Ощущается все это примерно как Painkiller с учетом антуража и происхождения врагов. После недолгого блуждания по довольно тесным уровням вас запирают на небольшом пятачке, включают тревожную музыку, и какое-то время из всех дыр прут механические убийцы. Задевают вывески, мусорные баки, сверху валятся кирпичи и пластик, во-

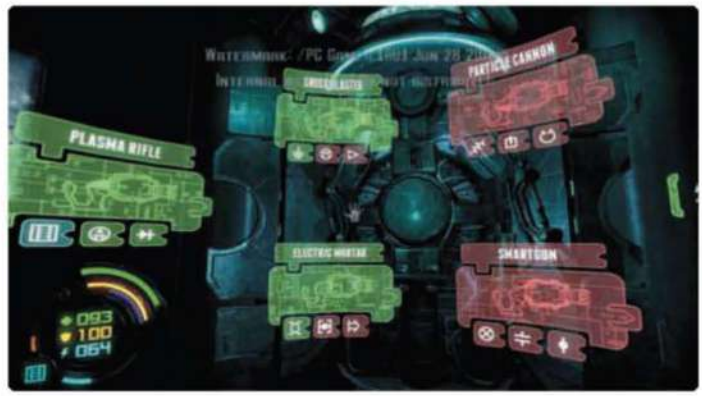


Роботы слева погибли не по нашей вине. Просто со всего разбегу врезались в электрический щит.

«В ЭПОХУ КИНЕМАТОГРАФИЧНЫХ РЕЛЬСОВЫХ ШУТЕРОВ МЫ ХОТИМ СОЗДАТЬ ЧТО-ТО ДЛЯ ХАРДКОРНЫХ PC-ИГРОКОВ».

МИХАЛ ШУСТАК, ГЛАВА FLYING WILD HOG

Стеклянный коридор, в котором происходит битва, к сожалению, не ломается.



круг взрываются баллоны с газом и рушатся колонны, искрятся провода и порой даже проламываются стены. Стоять на месте или сидеть за укрытием, как и в настоящем ПК-шутере, нельзя: роботизированные собачки быстро настигают вас со всех сторон, а громадные механические верзилы натиском проламывают даже самые массивные препятствия. Победить без исполнения импровизированного танца смерти по всей локации просто невозможно.

Любоваться взрывами, впрочем, некогда. Hard Reset – игра издевательски сложная, она совмещает в себе два слабосочетаемых элемента: здоровье, восстанавливаемое лишь аптечками, и сохранение строго по чекпоинтам (последние, конечно, расставлены отвратительно). Так что нередка ситуация, когда приходится раз за разом перепроходить сразу два, а то и три сражения, в то время как некоторые из них и по отдельности способны вывести из себя. Потому что ото всех вышеперечисленных взрывов и разрушений не ограждены не только ваши противники, которые на удивление красиво детонируют сразу пачками, но и вы сами. В половине случаев в Hard Reset умираешь не потому, что стреляешь плохо, не потому, что бегаешь медленно, а потому, что какая-то гайка, трижды отрикошетив от стены, задевает малоприметную бочку в углу, и половина уровня взлетает на воздух вместе с вами. При этом уследить за тем, что происходит, просто невозможно: уровни темные, нескончаемый поток искр слепит, экран пульсирует и затягивается «блюром». Самая обидная смерть – олдскульно сорваться в пропасть. Первые два или три раза это даже умиляет: действительно, как в настоящем компьютерном шутере! А потом дико раздражает, особенно если до этого пятнадцать минут колдовал над апгрейдами, а точки сохранения не было. Апгрейды, кстати, – это единственное ваше занятие между битвами, не считая нажимания кнопок и кручения вентилей. Три клика – и вот уже хилый плазмаган стреляет электрическими ракетами, мощность щита выросла, а шлем просвечивает врагов сквозь стены. Это, вероятно, сделает совершенно неиграбельной вторую половину игры, где взрывающихся и ломающихся элементов на уровнях ожидается еще больше. Но именно такой должна быть настоящая восточноевропейская компьютерная игра: перегруженной, в чем-то аляповатой, но неизменно очаровательной. ■

Все меню и панели в Hard Reset управляются с мыши. Мелочь, а как давно такого не было!

По размерам боссов авторам необходимо переплюнуть собственный же Painkiller.

Автор:
Анатолий Сонин

Композитором тут Ханс Циммер, без шуток. Музыка и правда отличная.

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE

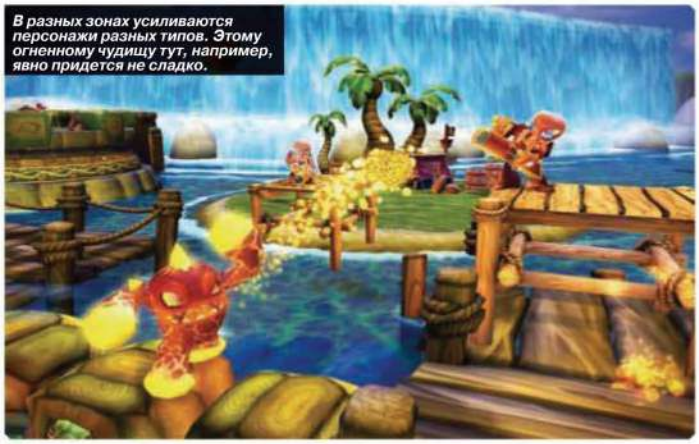
ХОРОШАЯ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ, ЗАДОРОГО

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Toys For Bob
- **ИНТЕРНЕТ:** skylandersgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2011

Продавать игры по 50 долларов за штуку – дурацкая идея, считает Бобби Котик. Бобби поставил в каждый дом по пластиковой гитаре, монетизировал главный FPS-мультиплеер современности (Call of Duty, если кто сомневается) и теперь получает стабильные миллионы с подписчиков World of Warcraft – он знает счет деньгам, и в этот раз его компания замахивается на новую высоту: Activision придумала, как втиснуть пластиковые аксессуары в жанр экшнов. Мы ознакомились с их экспериментом в офисе российского издателя.

Оказывается, втиснуть элементарно. Аксессуары появятся в экшн-RPG Skylanders – тут, как и в недавней Darkspore, надо переключаться между персонажами, но персонажи эти поставляются в виде настоящих пластмассовых фигурок. Ставите монстрика на специальную подставку-портал – и он выпрыгивает на экране. Вышли из игры – и весь прогресс сохраняется внутри болванчика. В комплекте с игрой будет продаваться три таких фигурки, а на полки «Детского мира» их приедет аж три десятка разновидностей. И как EA с их Уиллом Райтом до такого не додумались? У каждого чудища в игре свой комплект способностей, и все персонажи делятся на группы – есть огненные, водяные, нежить и всякое прочее. Если героя-зомби вы, например, не купили, то и на его уникальную локацию вас не пустят – а там бонусы, предметы и вообще новый геймплей. Так что покупать монстриков надо, без этого никак.

И такая схема продаж, сами понимаете, отсеивает самых слабых: взрослых, то есть. Высокорослый мужик не купит разукрашенную игрушку «покемона» – и не важно, какие бонусы она принесет в игре. А десятилетний мальчишка еще как купит, да потом родителям на голову капать начнет. И это печально, на самом деле, – потому что геймплей Skylanders



В разных зонах усиливаются персонажи разных типов. Этому огненному чудищу тут, например, явно придется не сладко.

На консолях кооператив работает очевидным образом – с двух геймпадов. Посмотрим, в каком виде он попадет на ПК.

Бои игроков проходят на вот таких мелких аренах.

Фигурки оказались довольно низкого качества: не многим лучше, чем в «киндер-сюрпризе». Надеемся, что они будут дешевыми.

КАКОЙ ТАКОЙ СПАЙРО?

Спайро был звездой трех прекрасных платформеров для первой PlayStation. В конце 90-х дракончик стал раскрученным персонажем, но дальше все пошло из рук вон плохо: оригинальный разработчик, Insomniac Games, сериал забросил (чтобы заняться Ratchet & Clank), а новые студии не смогли сделать хитовое продолжение – хоть и пытались. Вот и докатился Спайро до своей нынешней побочной роли в Skylanders. Новая игра сюжетно не связана с прошлыми, да и за дракончика тут при желании можно совсем не играть.

мог бы понравиться и взрослым, он не делает скидок для аудитории.

Играется все очень приятно, как экшн-RPG лучших кровей. Основа классическая: вы получаете в «городе» квест, отправляетесь на уровень, бьете монстров, решаете головоломки и собираете монетки – они тут вместо опыта, на них открываются навыки. И где-то в фоновом режиме качается еще и уровень персонажа – а следом поднимаются базовые характеристики вроде здоровья и атаки. И хотя на скриншотах игра выглядит совсем глупой и бестолковой, драки на самом деле отличные – потому что больно разнообразные и интересные враги. Мы поиграли в Skylanders всего пару часов, но успели встретить не один десяток разных противников – и отличаются они не цветом штанов, но тактикой боя. Бывает простое пушечное мясо, бывают монстры-тяжеловесы, от которых надо бегать и уклоняться, бывают маги, которые стоят у края экрана и бафают свою армию пакостями вроде неуязвимости к дальним атакам. Тролли с бомбами и дробовиками, танки с уязвимым местом сзади, монстрюки с гранатометами и чародеи, наводящие лазерный удар с орбиты, – злодеи разнообразны в лучших консольных традициях: будто бы в «Зельду» играешь.

СОБЕРИ ИХ ВСЕХ

И разнообразие такое продолжается в навыках героев – сначала у каждого всего по паре приемов, но открыть можно около десятка. И по своему эффекту скиллы довольно разные: монстр Гилл Грант, например, поливает врагов из водной пушки и стреляет гарпуном, а титульный дракончик Спайро умеет таранить врагов, плеваться огнем и даже немножко летать. А героев обещано аж 32, не забывайте.

С такой подборкой монстрюков мультиплеер напрашивался – и в показанной версии мы его нашли и опробовали. С одной стороны, есть кооператив, с другой – соревновательные режимы: дефматч, подобие захвата флага (надо подобрать на карте мяч и дотащить его до ворот) и скоростной отлов бонусов (кто первый собрал пяток монеток, тот и победил). Все это на консолях играется с одного телевизора – уровни малюсенькие, так что на экране два героя легко умещаются. Непонятно пока, как будет работать мультиплеер на компьютере: ведь контроллер для второго игрока есть не у каждого. Activision готовит нечто среднее между Darkspore и консольной Zelda – и такое сравнение звучит, конечно, очень лестно. Если бы не спорная финансовая модель, мы без задней мысли рекомендовали бы игру всем – но сейчас, похоже, она подойдет только детям. ■

Автор:
Сергей Думаков

ARMA 3

НОВЫЙ ВЫПУСК САМОГО РЕАЛИСТИЧНОГО ВОЕННОГО СИМУЛЯТОРА

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bohemia Interactive Studio
- **ИНТЕРНЕТ:** www.arma3.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012

В первые ArmA 3 дебютировала на E3. С показа за закрытыми дверьми журналисты выходили ошарашенными: кто-то говорил, что очень хотел бы иметь в своем распоряжении компьютер NASA (намекая на безумные красоты и соответствующие системные требования), кто-то прямым текстом утверждал, что Battlefield 3 отныне не является самым перспективным электронным боевиком. Выяснилось даже, что ArmA 3 вполне может оказаться «тихой бомбой» – а ведь еще весной про нее не было известно почти ничего! Неужели Bohemia готовит настоящую революцию? Давайте разбираться и систематизировать.

ЛЕГЕНДЫ И МИФЫ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ

Открытие первое: действие игры будет разворачиваться на знойном средиземноморском острове. Контраст по сравнению с первыми частями игры – разительный: яркие, сочные краски и буйство зелени под южным солнцем заставляют с ужасом вспоминать серую, унылую палитру пейзажей Чернаруси. Про размеры острова разра-

В ARMA 3 БУДЕТ РЕАЛИЗОВАНА МОДИФИКАЦИЯ ОРУЖИЯ В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ (ПРИВЕТ, CRYSIS!).

Забавный момент: если вы можете разглядеть на горизонте силуэт врага, в которого стреляете, то по меркам ArmA это считается «близким контактом».

Во время затяжного прыжка фигурка бойца, цитируем, «гнется как настоящая».

Демонстрация физики: таким вот образом можно забодать даже огромный железный контейнер.

ботчики и вовсе говорят невозможное: в два с половиной раза больше Таки-стана (который, напомним, занимал 225 квадратных километров реальной местности)! В кулуарах авторы игры шепчут, что ими был полностью воссоздан Лемнос – реальный остров, чьи земли, согласно легендам, помнят шаги Гефеста, Одиссея и Ясона. Также они заявляют, что по острову раскидано около пятидесяти населенных пунктов, от небольших деревушек до крупных поселений. Между прочим, в каждый дом на острове можно будет зайти, а при желании любая постройка может быть разрушена.

Небо в ArmA 3, конечно, на загляденье. Ходят, кстати, слухи, что пилоту вертолета можно будет затаиться в прослойке между низкими и высокими облаками.

МЕРНЫЙ ШЕЛЕСТ ВОЛН ПРИБРЕЖНЫХ

Открытие второе: в BIS впервые, пожалуй, делают серьезную ставку на одиночную кампанию. Сюжет повествует о некоей секретной операции «Магнитуда», которая оборачивается полным провалом: из группы элитных вояк, десантированных на остров, выживает лишь один. Оказавшись в глубоком вражеском тылу (речь в игре идет о серьезном конфликте НАТО и неназванных «Восточных армий»), капитан Скотт Миллер вынужден в одиночку противостоять превосходящим силам противника и принимать по ходу пьесы неоднозначные решения: разработчиками вовсю используются выражения вроде «нескольких вариантов окончания игры» и «story-driven action». Огромный бесшовный мир предполагает разнообразие заданий и игровых ситуаций – так, одной из ключевых особенностей грядущей игры BIS называют «подводную» сюжетную ветку. Просочившаяся в сеть технологическая демонстрация натурально ошарашивает: очень красивая вода; запредельный уровень детализации; специальное оружие и оборудование... симулятор боевого дайвинга, эта игра в игре и вправду выглядит многообещающе. Короче говоря, впервые в серии ArmA может быть интересна обычным игрокам, которые раньше и слыхом не слыхивали об Operation Flashpoint и ее наследницах.

ВАМ, КАЗУАЛЫ

Особенно учитывая тот факт (и это третье открытие), что ArmA 3 стала очевидно дружелюбней. Об этом говорят и упрощенная модель управления транс-

ArmA играет на территории Ghost Recon? Любопытно.

портными средствами (в числе которых уже подтверждены «Команч» и МИ-48 «Кайман», вымышленный гибрид Ми-28 и Ка-50 – по этому поводу, кстати, славящиеся своим консерватизмом фанаты игры подняли на официальном форуме настоящий вой: долой фантастику из мира ArmA!), и подправленная, более аркадная баллистика, и необычный для серии акцент на визуальном компоненте. Авторы пока больше говорят об объемных облаках, рэгдолл-анимации и интеграции в движок игры технологии PhysX (которая, честно говоря, на таких открытых пространствах и в самом деле заставит закипеть любые кремниевые мозги), – чем собственно о тактической части, и это пугает. «Хардкорные» нюансы приходится вылавливать по специализированным форумам: так, например, именно любопытствующие ветераны выяснили, что в ArmA 3 будут реализованы модификация оружия в режиме реального времени (привет, Crysis!), влияющий на баллистику и дымовые эффекты ветер, а также полноценный 3D-редактор для создания пользовательских карт. Про сетевой код и вовсе тишина: вроде бы его в очередной раз собираются оптимизиро-

На снимке – лишь малая часть Лемноса, но уже сейчас захватывает дух от реальной возможности пройти пешком воооон на тот полуостров. В режиме «песочницы» (будет и такой!), должно быть, очень здорово устраивать туристические пешие походы с ночевками у сердобольных пейзан.

«В ПРОШЛЫЕ РАЗЫ МЫ ПРИДУМЫВАЛИ ЛОКАЦИИ, КОТОРЫЕ БЫЛИ ОЧЕНЬ ПОХОЖИ НА НЕКОТОРЫЕ РЕАЛЬНЫЕ МЕСТА, – В ЭТОТ РАЗ МЫ СОЗДАЕМ ТОЧНУЮ, ОДИН В ОДИН, КОПИЮ РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩЕГО ОСТРОВА. ЭТО ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНЫЙ ВЫЗОВ ДЛЯ НАС».

МАРЕК ШПАНЕЛЬ (MAREK SPANEL), РУКОВОДИТЕЛЬ BIS

Порулить субмаринами, увы, не дадут – только саботаж.

вать, увеличить максимальное количество игроков на сервере и добавить по последней моде к привычным режимам еще и кооперативный.

НЕЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Но если вопрос об «упрощении» ArmA 3 еще остается открытым, то с другим моментом, к сожалению, все ясно: впечатлительные журналисты, рассыпающиеся в похвалах к игре, и не догадываются, что больше половины того, что было показано на E3, – это ArmA 2. Возможно, к моменту релиза что-то и поменяется, но на текущий момент и анимация, и взрывы, и фирменное размытие текстур, и даже некоторые модели техники и оружия перекочевали в ArmA 3 прямиком из второй части. Старожилы так и вовсе указывают на сохранившуюся в неизменности систему повреждений и «картонные полеты» – дескать, при желании можно, как и раньше, хоть задом наперед летать. Зато из подтвержденных новшеств – модная кастомизация солдата (надеемся, обойдется без новогодних шапочек на рождественские каникулы). Впрочем, до релиза еще достаточно времени: комментируя E3-демонстрацию, представители BIS несколько раз повторили, что некоторые демонстрируемые элементы геймплея уже неактуальны и в скором времени будут модифицированы – это оставляет надежду на то, что лунная гравитация наземной техники и сомнительная баллистика к моменту выхода игры будут заменены чем-то более интересным. В любом случае, ArmA 3 выглядит очень многообещающе и достойна того, чтобы мы пристально следили за новостями из стана чешских разработчиков. В конце концов, не так уж много на нашей платформе осталось эксклюзивных шутеров: каждого отважного храбреца стоит всячески холить, лелеять и поощрять. Слышите, BIS? Мы очень на вас рассчитываем. ■

НЕ СОШЛИСЬ ХАРАКТЕРАМИ

История с Operation Flashpoint, конечно, вышла не очень красивая. Для тех, кто не в курсе драмы: в две тысячи первом году чехи из Bohemia Interactive Studio придумали и сделали сетевой военный симулятор, где можно было погибнуть от единственной пули, пущенной непонятно кем непонятно откуда. Огромные открытые пространства, болезненная реалистичность, огромное количество оружия и техники, дружелюбность к разного рода модификациям принесли «Флэшпойнту» заслуженный культовый статус (к игре даже вышло два дополнения, позволяющих взглянуть на потенциальный конфликт войск НАТО и Советского Союза с обеих сторон). Дальше – некрасивая часть: на волне успеха парни из BIS какое-то время были заняты работой над Operation Flashpoint 2, однако в определенный момент поссорились со своим издателем, компанией Codemasters. В ходе бурного развода издателю отошли права на название, а разработчикам – на исходный код будущего сиквела. В 2006 году BIS доделывает свою игру и выпускает ее под названием ArmA (сокращение от Armed Assault). В Codemasters будут корпеть над официальным сиквелом еще три года и закончат его лишь в две тысячи девятом: Operation Flashpoint: Dragon Rising увидит свет осенью, когда на прилавках уже три месяца как будет лежать ArmA 2. Станет окончательно ясно, что чехи выиграли по всем статьям: Dragon Rising не выдерживает с ArmA 2 никакого сравнения – созданная на движке гоночного симулятора игра и выглядит, и играется как устаревшая на несколько лет милитаристская пародия. Впрочем, и к ArmA 2 было немало претензий: и сюжет, и геймплей, и знаменитые последние миссии, в которых шутер от первого лица совершенно неожиданным образом обращался смесью варгейма и стратегии в реальном времени… Перфекционистов из BIS это не устраивало. Первые «Армы» свою задачу – догнать и перегнать, а по возможности еще и уничтожить Codemasters с их понятным желанием переманить аудиторию игры на свою сторону – выполнили на все сто, но были не совсем теми играми, которые хотели бы делать сами чехи. И вот – сюрприз: всего через два года после выхода ArmA 2 состоялся анонс третьей части.

Вода в игре тоже повинуется алгоритмам PhysX – выглядит очень здорово.

Легендарная для серии приземистость техники тоже осталась на месте: иногда создается впечатление, что все танки в игре кто-то сплющил огромной кувалдой.

Автор:
Денис Кублицкий

NEVERWINTER

КООПЕРАТИВНАЯ ОНЛАЙН-RPG В ПОПУЛЯРНОМ СЕТТИНГЕ

- **ЖАНР:** Online Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cryptic Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.playneverwinter.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** не раньше конца 2011 года

Игры по Dungeons & Dragons уже не раз вытаскивали Atari с того света, хотя качество большинства этих проектов оставляло желать гораздо лучшего. Исключения известны – две части Neverwinter Nights и D&D Online. Боссы Atari легко сложили два и два: в их мечтах «онлайновый Невервинтер» уже приносит миллионы долларов и триумфально шествует по планете. Мы же пытаемся понять, чем эта игра может зацепить.

Хотя проект разрабатывает Cryptic Studios, известная сразу по трем не самым ужасным MMO (City of Heroes/Villains, Champions Online, Star Trek Online), Neverwinter является лишь онлайн-RPG, рассчитанной на кооперативное прохождение. Представьте Guild Wars, только в Невервинтере и без PvP – впрочем, иной формат для онлайн-приключения по D&D и придумать-то сложно: кровавые разборки между игроками исторически выпали на долю другой «настолки» – Warhammer. Да и процесс в Neverwinter важнее результата – Cryptic обещает глобальную сюжетную линию и кучу побочных заданий, раскрывающих всю подноготную «жемчужины севера».

ДНИ НЕВЕРВИНТЕРА

Со времен событий дилогии Neverwinter Nights прошло около

Об игровых расах разработчики пока не говорят, лишь подтверждают, что точно будут люди. Дроу (темные эльфы), скорее всего, тоже.

Судя по абсолютно одинаковым позам скелетов, скриншот на 120 процентов постановочный.

ATARI ПРОТИВ TURBINE

Хотя Neverwinter была анонсирована лишь год назад, слухи о новой онлайн-игре по Dungeons & Dragons поползли еще в 2009. История для геймдева, в общем, каноническая: готовясь к запуску D&D Online: Eberron Unlimited (то есть к переходу на условно-бесплатную бизнес-модель), Turbine подала на Atari в суд, посчитав, что та недостаточно активно рекламирует перезапуск игры. Уже тогда в Turbine предполагали, что издатель собирается вывести на рынок свою собственную MMO по Dungeons & Dragons, поэтому тратить деньги на укрепление позиций «конкурентов» не собирается. Подозрения усиливал и тот факт, что в декабре 2008 года Atari приобрела Cryptic Studios, в портфолио которой были только многопользовательские игры. Конфронтация разрешилась малой кровью – Turbine получила больше свободы в продвижении и оперировании D&D Online, Atari избавилась от части финансовых обязательств. Интересно, что в этом мае Atari продала Cryptic китайской компании Perfect World (создателям понятно какой MMO), пообещав, что разработка Neverwinter продолжится по запланированному графику. С другой стороны, подобный ход ставит под вопрос выпуск обновлений и дополнений к игре. Возможно, издатель надеется, что благодаря наличию игрового редактора острой необходимости в новом контенте не будет.

ста лет. Таинственная магическая чума (Spellplague) выкосила немалую часть населения Фаэруна, но расположенный на окраине королевства Невервинтер пострадал не столько от чумы, сколько от извержения местного Эйяфьятлайокудля*, завалившего все пеплом и лавой примерно за 25 лет до начала игры. Товарищи из Cryptic удачно выкрутились – теперь фанаты не прикопаются, что улочки выглядят не так, как в NWN от Bioware и Obsidian. Странно, что от Невервинтера вообще что-то осталось – если бы не любовь игроков к этому городу, авторы Dungeons & Dragons могли бы похоронить его навсегда.

Жителям Невервинтера дурно со всех сторон – последний правитель умер, не оставив наследников, гражданская война разделила население на своих и чужих, а непоборенная полностью чума, напротив, отправляет всех без разбора на кладбище, чтобы тут же поднять в виде зомби. В эти смутные времена появляется множество сект и прочих «темных» организаций – основной сюжет игры и вращается вокруг всевозможных теорий заговора и планов по раздербаниванию города между власть имеющими.

«ИГРОКИ ПОСЕТЯТ НЕВЕРВИНТЕР И ЕГО ОКРЕСТНОСТИ, ВСЕ ЭТО БУДЕТ УЖЕ В РЕЛИЗЕ. ДАЛЕЕ МЫ ПЛАНИРУЕМ ДОБАВЛЯТЬ КОНТЕНТ, ТАК ЧТО ИГРОКИ ПОПАДУТ В НОВЫЕ МЕСТА».

ДЖЕК ЭММЕРТ (JACK EMMERT), ДИЗАЙНЕР ИГРЫ И ДИРЕКТОР CRYPTIC STUDIOS

ПЯТЕРКА ХРАБРЫХ

Боевая система Neverwinter базируется на четвертой редакции Dungeons & Dragons. Это вообще первая компьютерная игра, основывающаяся на этих правилах. В Cryptic обещают, что поклонники настольной D&D увидят в игре множество знакомых умений и предметов, хотя бои, как и в обеих Neverwinter Nights, будут в реальном времени, причем без тактической паузы. Как пошаговые сражения из бумажной версии перекочуют в компьютерную, авторы пока не рассказывают, зато подтверждают, что мы увидим всех классических персонажей – бойца, волшебника, разбойника, рейнджера и клерика (fighter, wizard, rogue,

В игре обязательно будут зомби, скелеты, вурдалаки и прочая нечисть.

Без призраков разных форматов тоже не обойдется.

Если смотреть на этот скриншот в полном разрешении, то в дальнем углу коридора можно разглядеть маааленькие фигурки людей. На масштабность локаций Cryptic не поскупилась.

*Справедливости ради, у исландской «сопки» нет собственного названия. Эйяфьятлайокудль – ледник, где расположен вулкан.

ДУМАЙТЕ О GUILD WARS, ТОЛЬКО В НЕВЕРВИНТЕРЕ И БЕЗ PVP. ИНОЙ ФОРМАТ ДЛЯ ОНЛАЙН-ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПО D&D И ПРЕДСТАВИТЬ СЛОЖНО.

ranger, cleric). Вряд ли в релизе будут другие классы, но в будущем возможно появление новых профессий.

И СНОВА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Количество классов косвенно подтверждает и максимальный размер группы – он ограничен пятью персонажами. Некоторые приключения можно завершить в одиночку, другие – заручившись поддержкой управляемых компьютером напарников (и снова думайте о Guild Wars и D&D Online). Для выполнения самых сложных миссий без четырех верных товарищей не обойтись, но дизайнеры Cryptic говорят, что как раз ключевые задания будут проще. Сложность сюжетных похождений зависит от количества игроков в группе – «толщина» монстров возрастает практически пропорционально числу приключенцев. Логично – в большинстве MMORPG самый сложный для прохождения контент (высокоуровневые подземелья, рейды) в плане сюжетной нагрузки зачастую проигрывает простейшим заданиям. А коль скоро в Neverwinter главнее история, а не эпики +5, мы вполне можем рассчитывать на среднеказуальную онлайн-игру.

С другой стороны, всем известно о любви Atari к легкой наживе, спорному отношению Cryptic к чужим IP (Star Trek, ага?) и подозрительному желанию выехать за счет The Foundry (см. врезку). Будущее Neverwinter столь же туманно, как и судьба одноименного города, и тут уж романы Сальваторе и вся мощь Wizards of the Coast никак не помогут. ■

▲ *Графически Neverwinter недалеко ушла от вышедшей 5 лет назад Dungeons & Dragons Online. К сожалению, речь идет не о визуальном стиле (такая схожесть понятна – вселенная то одна), а о технической стороне дела.*

ТРОЙНОЙ УДАР НЕВЕРВИНТЕРА

Сюжет Neverwinter будет тесно связан с новой трилогией Роберта Сальваторе (R.A. Salvatore) о темном эльфе Дриззте «Дзирте» До'Урдене. Первая книга (Gauntlgrym) была издана на английском языке в октябре прошлого года, следующая (Neverwinter Wood) должна появиться в конце этого, а заключительная часть (Legends of Neverwinter: Brimstone Angels) выйдет не раньше 2012. Об официальном издании трилогии на русском языке пока не известно.

Авторы игры обещают, что мы встретим персонажей из книжной серии, и не собираются убивать NPC, которым в следующих томах уготованы важные роли (в общих чертах геймдизайнерам Cryptic уже известна фабула романов). Соответствовать книгам будут и локации в игре – мы побываем в лесах Невервинтера и, естественно, в самом городе.

Помимо книжной трилогии и компьютерной игры работа идет над новой «настолкой» от Wizards of the Coast – она должна выйти одновременно с Neverwinter.

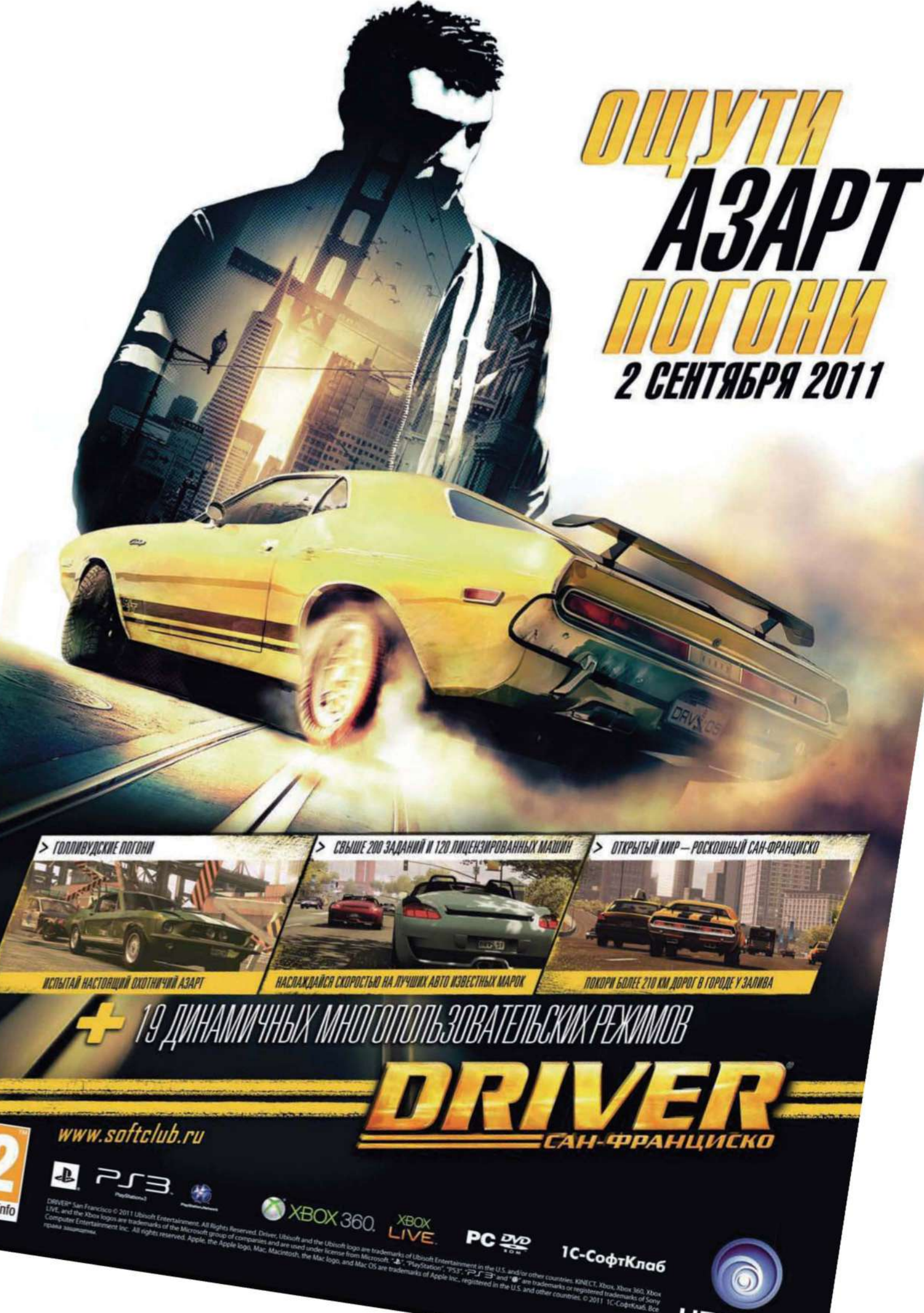
КУЗНИЦА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Немалой долей популярности сериал Neverwinter Nights обязан отличному редактору миссий – игроки создали тысячи собственных модулей, часть которых легко укладывает официальные кампании игры на обе лопатки. Признаться, я бросил оригинальную кампанию NWN на середине – фанатские приключения предлагали более интересные сюжеты и отличные квесты. Как и BioWare, Cryptic делает ставку на сообщество игры: в Neverwinter будет то, чего отчаянно не хватает Dungeons & Dragons Online, – доступный всем пользователям редактор. Приключениями можно будет делиться с другими игроками и, естественно, выполнять задания сообща. Чтобы отделить мух от котлет, Cryptic обещает ввести рейтинг пользовательских миссий (голосовать будут сами игроки). Возможно, лучшие модули будут официально включены в игру или их авторы получат вознаграждение. Пример Team Fortress 2 показателен.

Редактор, получивший название The Foundry, обладает простым интерфейсом и позволит создавать собственные модули без особых знаний и умений в геймдизайне. Авторы игры обещают, что даже новички в модостроении смогут изваять нечто нестыдное. Более продвинутые юзеры также не останутся разочарованными – редактор позволяет изменять множество параметров и писать скрипты. Однако возможностей создавать собственный контент (даже предметы) или менять код игры не будет. По-крайней мере, на момент релиза. Далее Cryptic намерена выпускать новые дополнения и расширять функционал редактора.

1 *Судя по всему, паук готовится сожрать незадачливого клерика, и боец вряд ли успеет помочь товарищу.*

2 *Вот куда он идет, интересно? Хочется верить, что в Neverwinter таких безжизненных локаций будет не много.*


ОЩУТИ АЗАРТ ПОГОНИ
2 СЕНТЯБРЯ 2011
> ГОЛЛИВУДСКИЕ ПОГОНИ
ИСПЫТАЙ НАСТОЯЩИЙ ОХОТНИЧИЙ АЗАРТ
> СВЫШЕ 200 ЗАДАНИЙ И 120 ЛИЦЕНЗИРОВАННЫХ МАШИН
НАСЛАЖДАЙСЯ СКОРОСТЬЮ НА ЛУЧШИХ АВТО ИЗВЕСТНЫХ МАРОК
> ОТКРЫТЫЙ МИР — РОСКОШНЫЙ САН-ФРАНЦИСКО
ПОКОРИ БОЛЕЕ 210 КМ ДОРОГ В ГОРОДЕ У ЗАЛИВА
+ 19 ДИНАМИЧНЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РЕЖИМОВ
DRIVER
САН-ФРАНЦИСКО
www.softclub.ru
PS3
XBOX 360.
XBOX LIVE
PC DVD
1С-СофтКлаб
DRIVER® San Francisco © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Apple, the Apple logo, Mac, Macintosh, the Mac logo, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. © 2011 1С-СофтКлаб. Все права защищены.

Автор:
Вячеслав Мостицкий

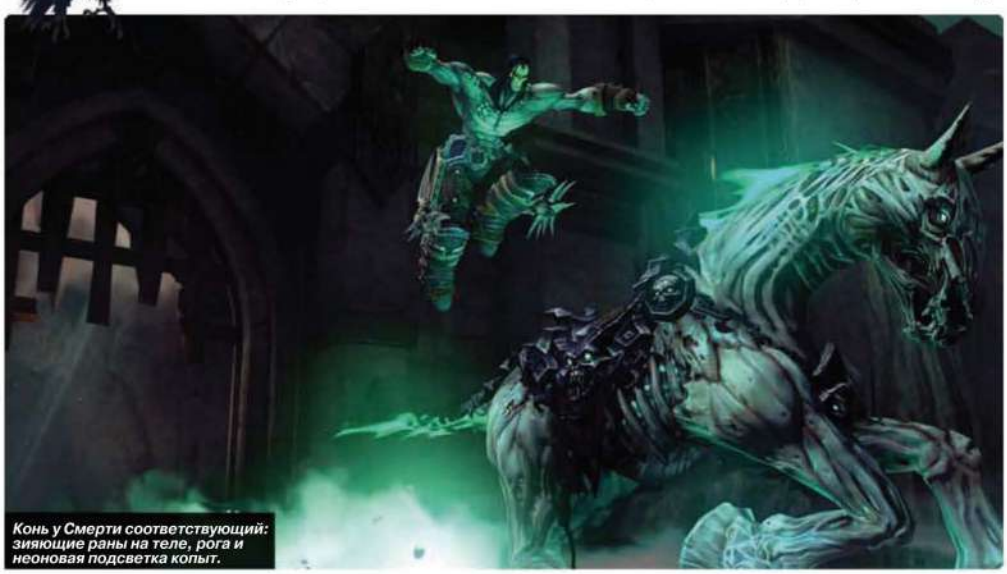
DARKSIDERS II

ГРОТЕСКНЫЙ СЛЭШЕР ПО НЕСУЩЕСТВУЮЩИМ КОМИКСАМ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Бука
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vigil
- **ИНТЕРНЕТ:** www.community.darksiders.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012

Darksiders – не та игра, о сиквеле которой ожидаешь услышать в первую очередь. Дебютный проект техасской студии Vigil, придуманный художником-комиксистом Джо Мадурейрой, определенно был темной лошадкой. Но гибрид слэшера, RPG и апокалиптической эпопеи, как ни странно, оказался вполне успешным клоном The Legend of Zelda – и анонс второй части не заставил себя ждать.

Удивительно, но в России проект особой популярности не сыскал – во многом потому, что ПК-версия вышла после консольного релиза и для многих стала событием неожиданным.Тем не менее, согласно опубликованным издателем данным, игра студии Vigil разошлась по всему миру тиражом в 1,3 миллиона копий. Это, кстати, почти на триста тысяч больше, чем у раскрученного Alan Wake. Исполнительный продюсер сравнил релиз Darksiders с выпуском фильма категории direct-to-DVD, который прошел настолько успешно, что у его создателей сразу появились быстрые автомобили и бассейны у дома. Возможно, так оно и было на самом деле, но в штате Vigil, которые сейчас трудятся над гораздо более масштабным сиквелом, по-прежнему насчитывается всего шесть программистов.



Конь у Смерти соответствующий: зияющие раны на теле, рога и неоновая подсветка копыт.

СЕКРЕТЫ УСПЕХА, ИЛИ КАК ПЕРЕСТАТЬ БОЯТЬСЯ И СДЕЛАТЬ ХОРОШУЮ ИГРУ

Так о чем же был первый Darksiders? Если совсем кратко, то он про массовое истребление нежити, демонов и ангелов различных габаритов. Но в такой интерпретации теряется сюжетное наполнение, которому в игре отведено отнюдь не последнее место. Один из четырех всадников Апокалипсиса, а именно – Война, по долгу службы скачет на рыжем коне на Землю дабы проконтролировать начавшийся конец света, но по прибытии видит, что обитатели Ада уверенно выигрывают у жителей Рая, трех других всадников не видно, а сам он слаб и вот-вот уступит место

«МЫ ХОТЕЛИ ВНЕДРИТЬ В ИГРУ ПУШКУ, КОТОРАЯ СТРЕЛЯЛА БЫ РАКЕТАМИ, ЛЕТЯЩИМИ ПО СПИРАЛИ. НО В ИТОГЕ ОНА ОКАЗАЛАСЬ СЛИШКОМ МОЩНОЙ. И ТАКИХ СЛУЧАЕВ НАСЧИТЫВАЛОСЬ ДЕСЯТКИ».

КОЛИН БОНСТЕД,
ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР VIGIL

Кадр словно из Assassin's Creed. К слову, акробатические вставки были не самой лучшей частью Darksiders, и теперь о них разработчики тактично умалчивают.

Монстра, похожего на героя MediEvil, невозможно испугаться. А вот огромного молота – вполне.

Судя по опубликованным кадрам и видеороликам, скелеты и их вариации будут основными противниками Смерти.

AND U TOO

Касательно сроков выхода Darksiders II студия Vigil никаких точных дат не называет, ограничиваясь расплывчатой фразой «где-то в 2012». Тем не менее, один из боссов THQ заявил, что игра про Смерть станет одним из лонч-тайтлов для новой консоли Nintendo Wii U. Выход приставки тоже официально не объявлен, но по многочисленным намекам, догадкам и прогнозам, это случится после апреля следующего года. Соответственно, раньше этой даты Darksiders II ждать бессмысленно.

какому-то демону. В итоге Войне выдвигают обвинения в преждевременном начале конца света, заточают его под землю на сто лет, но потом все же дают шанс восстановить свою репутацию и выяснить (не без помощи призрака с голосом Марка Хэмилла) кто же стоит за Судным днем не по сезону. Далее стартует патетичный мифологический триллер с двойными и даже тройными мотивациями, который заканчивается явным намеком на сиквел.

Подобное переложение апокрифического Откровения Иоанна Богослова (без религиозных отсылок, но с монстрами и кровищей) приглянулось почти полутора миллионам покупателей по двум причинам. Во-первых, из-за визуального стиля, сформировавшегося во многом благодаря художнику-иллюстратору по имени Джо Мадурейра, который работал над комиксами X-Men. Он примерно так и рисует – коренастые мужики с огромными кулаками и осиной талией, гротескные чудища с зубцами где только можно, очень большие мечи, и так далее. В итоге игра, с виду угрюмая и в каком-то смысле страшная, вызывала эмоции примерно такие же, как LEGO по мотивам фильмов – когда все очень круто и очень мило одновременно. Общая мультяшность не стесняла буйной фантазии разработчиков, и в какие-то моменты их чувство меры давало заметные сбои – например, когда у всадника появлялись пистолеты или огромный гранатомет.

Вторая причина популярности Darksiders заключалась в том, что Vigil очень аккуратно и детально, буквально до занудства и плагиата, скопировала механику игры у The Legend of Zelda – серии отличных игр, в которые играли только владельцы приставок Nintendo. Начиная с принципов игрового процесса (деремся с противниками, исследуем локации, собираем разные предметы, решаем головоломки – все примерно в одинаковых пропорциях) и заканчивая иконками в правом верхнем углу экрана, все было подсмотрено у знаменитого игросериала. В этом, конечно, ничего плохого нет, потому что «Зельду» решаются копировать очень немногие, а у Vigil это получилось вполне успешно и не без собственных идей.

«ДАМЫ И ГОСПОДА, ПРИГОТОВЬТЕСЬ К СМЕРТИ»

Мы рассказываем о первой части так подробно лишь потому, что разработчики Darksiders 2 чуть ли не прямым текстом говорят, что в сиквеле нас ждет все то же самое, «только больше и лучше». При этом, правда, они крайне скупо говорят о том, что именно станет лучше, а чего будет больше. На данный момент точно известно, что лучше станет графика. Старый движок довольно скромных технологических досто-

Переключаться между клинками можно будет прямо во время боя, для создания особо эффективных комбо.

инств будет использоваться вновь, но его во многом улучшат – например, добавят новые эффекты освещения, повысят детализацию врагов и решат, наконец, проблему с отсутствием V-Sync (рассинхронизацией частей изображения при вращении камерой). Сказать, что Darksiders II выглядит плохо, никак нельзя – в очередной раз спасает филигранная работа художников и левел-дизайнеров. Джо Мадурейра, к слову, все так же является одним из рулевых визуальной части сиквела.

Козырем второй части является новый главный герой – один из четырех всадников Апокалипсиса по имени Смерть. Никакие призраки с голосами бывших кинознаменитостей его сопровождать не будут, только безмолвный вороной конь Отчаяние (Despair). Смерть – брат Войны, один из нефилимов (они же исполины), которые в мире Darksiders ни разу не результат любви существ божественных и человеческих, а просто охочие до разрушения сверхсущества. Чтобы поддерживать баланс в извечной борьбе Ада с Раем, Создатель выбрал четверых нефилимов и сделал их Всадниками. Но, как известно из событий первой части, кто-то решил жестоко над ними подшутить, и в результате репутация одного из них, Войны, была безнадежно испорчена. После этих событий Смерть решает собственными силами докопаться до правды и отправляется в путешествие по Аду, Чистилищу, Раю и, понятное дело, Земле в поисках виновного.

Примечательно, что события сиквела будут развиваться параллельно сюжету оригинала, так что это даже не продолжение в привычном смысле. Вероятно, нас ждут некоторые локации, в которых Смерть побывает до или после Войны, но в большинстве своем уровни будут новыми. И, что немаловажно, гораздо большими в размерах и количестве. Разработчики говорят, что игра в целом станет примерно на 25% длиннее оригинала, а под одним из городов-хабов (где раздают задания NPC и покупаются предметы) будет столько подземелий, сколько было во всей Darksiders. Vigil хвастается, что теперь катакомбы, храмы, трущобы и пещеры делаются не вручную, а с помощью специального генератора, свободно тасующего различные параметры вроде количества сундуков или длины коридоров. Главный дизайнер тут же спешит добавить, что подземелья ни в коем случае не будут однообразными «generic»-коридорами, а все «частички паззла» уложатся крайне складно.

ОСОБЕННОСТИ ПК-ВЕРСИИ

Первая часть Darksiders изначально вышла на Xbox 360 и PlayStation 3, а на PC появилась спустя полгода. Технический отдел Vigil (который, напомним, состоит всего из шести программистов) назвал адаптирование изначального «консольного» управления под мышь и клавиатуру самой большой трудностью при портировании. Чтобы избежать подобных проблем в будущем, руководство решило выпустить сиквел на всех платформах одновременно.

Лицо главного героя скрывает маска. Дизайнеры сначала беспокоились, что из-за этого Смерть станет совсем невыразительным во время кат-сцен, но в итоге главными актерами решили сделать Правую и Левую Брови.

Этот персонаж похож на Вульгрима, демона, снабжавшего Войну различными улучшениями и предметами. Преемник?

Битвы с боссами построены на манер «Зельды» – они интересные и с применением окружения, это не стандартное избиение всем доступным арсеналом на протяжении получаса.

Тягу к гигантизму можно объяснить еще и тем, что Смерть – гораздо более быстрый персонаж, нежели Война, и в комнатках и коридорах ему будет тесно и неудобно вести бой. Благодаря рудиментарной ролевой системе с таблицей характеристик и древу навыков, Смерть сможет развиваться в одном из двух направлений – ближний бой с тяжеленным молотом в руках или магия (так называемые Wrath-способности). Существует и некий промежуточный вариант, когда герой скачет по уровню, поливает врагов слабыми заклинаниями и наносит быстрые удары своим новым оружием – косой, которая раскладывается на две, кхм, мини-косы. Для различных стилей игры придумана своя экипировка – например, маг надеть тяжелые наплечники не сможет, а воину не подойдет усиливающий Wrath-заклинания плащ. В то же время понятно, что с огромным двуручным мечом колдовать будет не очень удобно. Самое приятное в этих заигрываниях с «классической ролевой игрой» то, что оно ни к чему не обязывает, и пройти игру можно без микроменеджмента инвентаря, подсчета характеристик и тому подобного. В своем ядре Darksiders II – зрелищный экшн с более-менее открытым миром.

До выхода игры остается еще как минимум полгода, так что у Vigil есть время для анонса новых интригующих подробностей, после которых у многих наверняка появится желание хотя бы ознакомиться с первой частью игры. ■

Две косы справа складываются в одну. После чего паук слева раскладывается надвое.

«Реалистичный шутер про Великую Отечественную: с сюжетом, тактическими элементами и почти физически ощущаемой болью от ранений»
РС ИГРЫ

«... многогранный, по-хорошему сложный шутер»
Игромания

«...воплощение идеи реализма в боевиках»
ЛКИ

RED ORCHESTRA 2
ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА

ГЕРОИЧЕСКИЙ ШУТЕР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

РЕКЛАМА

STEAM ORIGIN 1С-СофтКлаб TRIPWIRE INTERACTIVE

© 2011 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены. Red Orchestra© 2006-2011 by Tripwire Interactive. Red Orchestra® is a registered trademark of Tripwire Interactive in the USA and other countries. All rights reserved. This product includes codes licensed from NVIDIA. Utilizes Umbra Software. ©2007 Umbra Software; Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. This software product includes Autodesk® Human IK® property of Autodesk, Inc. ©2008, Autodesk, Inc. Autodesk, "Autodesk® Human IK ®" is a registered trademark or trademarks of Autodesk, Inc. All rights reserved. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2011, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Steam, Steamworks and the Steamworks logo are registered trademarks of Valve Software Inc in the USA and other countries. All rights reserved. ©2011 Valve Corporation.

Автор:
Сергей Думаков

В одном из режимов игры агрессивным вождением нужно будет заполнять особую «шкалу разрушаемости» – чтобы наиболее эффектно, гхм, разрушать.

RIDGE RACER UNBOUNDED

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА КОНСОЛЬНУЮ ГОНОЧНУЮ СЕРИЮ

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bugbear Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ridgeracer.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** зима 2012

Внимание-внимание, смертельный номер: разменявший третий десяток выпусков игровой сериал с почти двадцатилетней историей дебютирует на персональных компьютерах! Встречайте Ridge Racer Unbounded, первый эпизод знаменитой гоночной консольной линейки, с которым смогут познакомиться те, у кого этих самых консолей нет. Событие, без дураков, знаковое – однако пока еще не совсем ясно, что в конце концов из этой затеи получится.

ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Дело в том, что даже среди собственных поклонников Ridge Racer имеет вполне себе сомнительную репутацию – владельцы одноименной торговой марки, японцы Namco Bandai, чередуют удачные релизы с дичайшими экспериментами. Всему виной родословная игры, которая ведет свое начало от монструозных игровых автоматов девяностых: первые две части были аркадными эксклюзивами (вторая остается таковой до сих пор – некое подобие Ridge Racer 2 под одноименным названием можно встретить разве что на PSP), причем один из вариантов Ridge Racer включал в себя настоящий автомобиль, используемый в качестве контроллера. Отсюда и суть всей мифологии сериала: долой физику, серьезность и претензии на реализм вообще – скорость, скорость и еще раз скорость. Здесь можно было отскакивать от горных подошв, как от резиновых бамперов, и начисто игнорировать центробежную силу в поворотах – чистый фан! Все события, согласно японской традиции, комментировал истерически настроенный диктор. Музыкальное сопровождение тоже было под стать, никогда до и никогда после Ridge Racer автомобили не рассекали асфальт под такой абсурдно-героический поп.

ПЕРЕЗАПУСК

Особым признанием Ridge Racer никогда не могла похвастать, однако по каким-то неведомым причинам раз за разом умудрялась то попадать в стартовый набор игр во время запуска какой-

СПОРТКАРАМ В ИГРЕ ДОЗВОЛЯЕТСЯ БОДАТЬ КИРПИЧНЫЕ СТЕНЫ И ВЫСКАКИВАТЬ НА ДОРОГУ С ВЕРХНИХ ЭТАЖЕЙ ОФИСНЫХ ЗДАНИЙ.

Разработчики утверждают, что оставили в неприкосновенности «знаменитую интенсивность Ridge Racer» – что бы это ни означало.

С другой стороны, они же откровенничают: «Нет ни одного элемента классической Ridge Racer, который мы бы не переработали или не усовершенствовали». Странные люди!

Некоторые из авто приедут в Unbounded прямиком из ранних частей – а как насчет легендарных девиц-секундантов?

Тот самый дрифт!

нибудь консоли, то и вовсе становиться «проектом одной платформы» (в основном – разных ревизий PlayStation, однако был и один эксклюзив для Xbox 360 – Ridge Racer 6 в две тысячи шестом). При этом суть игры оставалась все той же: классические аркадные гонки с фирменной безумной вариацией дрифта – когда можно отправить машину в круговой занос и войти в очередной дикий поворот на какой-то совсем уж запредельной скорости. В разное время Ridge Racer за такое постоянство то хвалили, то ругали (причем, как в случае с Ridge Racer 7 для PS3, иногда это происходило с одной и той же игрой: портал GameSpot поставил проекту благожелательную «восьмерку», а мнительный Edge – лишь шесть баллов из десяти)... В какой-то момент показалось даже, что от противоречивого бренда в Namco решили вовсе отказаться: во второй половине двухтысячных Ridge Racer если и видел свет, то исключительно на мобильных платформах. Однако то было лишь затишьем перед громким анонсом: зимой следующего года выходит Ridge Racer Unbounded – одновременно на всех значимых платформах, включая PC.

ДРУГИЕ ГОНКИ

Пока наши восточные друзья хранят мхатовское молчание, остается лишь строить догадки на основе четырех минутных видеороликов. Первая мысль: новый Ridge Racer создается для тех, кто в глаза не видел старого. Вместо пустынных трасс – улицы живого города (вымышленный американский мегаполис Шаттер Бэй вдохновлен Нью-Йорком и Чикаго), вместо организованных заездов – вылеты на встречку из подворотен и адские догонялки бок о бок с рядовыми законопослушными водителями. Одним из самых обсуждаемых эпизодов стал пресловутый нырок из одного закоулка в другой, во время которого водитель женского пола таранит белый паркетник и отправляет в пинбольный полет беззащитное желтое такси: фанаты со стажем заранее предали игру анафеме, заявив буквально следующее: «если мы захотим долбаных сверкающих тачек, мы поиграем в Gran Turismo, если мы захотим инфернальных разрушений, мы поиграем в Burnout». И они в чем-то правы: Unbounded (что за название, в самом деле) выглядит именно как смесь двух вышеупомянутых благородных кровей. Высокодетализированные модели, акцент на разрушаемость и агрессию, сам принцип заездов вне закона и над законом... ничего этого прежде в Ridge Racer не было. Разумеется, мы еще не видели ни живого геймплея, ни даже развернутого списка режимов и опций Unbounded – однако над игрой трудятся финские парни из Bugbear, и это наводит на определенные размышления. Bugbear в первую очередь известна своим гоночным симулятором FlatOut, который в игровых энциклопедиях характеризуется не иначе как demolition racing – в одном из режимов FlatOut: Ultimate Carnage, например, нужно было как следует разогнаться, вылететь водителем через лобовое стекло и попасть им же в гигантское баскетбольное кольцо. Судя по роликам-тизерам Unbounded, отходить от своих методов в Bugbear не собираются (держа, очевидно, в уме успехи созвучной по названию и духу Burnout) – во всяком случае, мы уже точно знаем, что спорткарам в игре дозволяется бодать кирпичные стены и выскакивать на дорогу с верхних этажей офисных зданий.

> «ЕСЛИ ВЫ ВИДИТЕ НА ДОРОГЕ ЧТО-ТО МЕНЬШЕ И ЛЕГЧЕ, ЧЕМ ВАШ АВТОМОБИЛЬ, – СМЕЛО ИДИТЕ В ЛОБОВУЮ: НИЧЕГО, КРОМЕ ЛЕГКИХ КОСМЕТИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ, МАШИНА НЕ ПОЛУЧИТ. ДАЖЕ СКОРОСТИ НЕ СБАВИТ».
>
> ЙОНАС ЛААКСО (JOONAS LAAKSO), ПРОДЮСЕР

АВАНСЫ И НАДЕЖДЫ

Однако повременим с пессимизмом. Во-первых, сравнивать все равно не с чем – для нас с вами Unbounded станет первым Ridge Racer. Во-вторых, будет крайне любопытно посмотреть, чем именно Namco и Bugbear собираются бить козыри Need for Speed и Burnout, на которые равняются и с которыми, очевидно, собираются конкурировать (старую гвардию в расчет не берут, это уже понятно – старая гвардия давно оставляет на тематических форумах многословные сообщения, набранные капс-локом и обильно перемежающиеся f-выражениями). В-третьих... ну, это же японцы. У японцев все не как у людей, но они очень часто на несколько лет опережают естественный ход вещей – а уж в том, что касается создания компьютерных игр, этим кудесникам и вовсе нет равных. Кроме того, в одном новый Ridge Racer все же прекрасен: одним легким касанием запустить наглое такси в небеса – это очень, очень здорово. ■

Белые буквы на заднем фоне – вклеенные в игровой процесс подписи, прямо как в каком-нибудь Fringe (и Splinter Cell: Conviction). Или это повтор заезда с комментариями? Непонятно.

Автор:
Илья Янович

До какого уровня нужно прокачаться, чтобы маску клоуна можно было заменить на маску президента, пока не уточняется.

PAYDAY: THE HEIST

КООПЕРАТИВНЫЙ ШУТЕР ПРО ОГРАБЛЕНИЕ БАНКА

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Overkill Software
- **ИНТЕРНЕТ:** www.overkillsoftware.com/payday
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

Payday: The Heist легко спутать с пережившей творческие мутации (и слегка переименованной) игрой Hei$t, которой в 2007 благородное британское издательство Codemasters планировало продолжить свою линейку малопонятных игр за три гроша. Четыре года назад там значился срамной шутер Turning Point: Fall of Liberty, в котором нацисты захватывали США, а еще Hospital Tycoon, экономическая стратегия, где классическую Theme Hospital зачем-то превратили в сериал «Скорая помощь», только без Джорджа Клуни. Оказавшись в такой опасной компании, Hei$t умер после двух с лишним лет мучительной разработки, а обрывки идей чуть погодя всплыли в игре Payday, которая, вы не поверите, тоже в основном про ограбления банков.

Авторы, студия Overkill Software, убрали из уравнения автомобили, солнечный идиотизм поздних 60-х, открытый мир и даже прически-микрофоны – то есть, кажется, все значимые элементы Hei$t. Зато добавили кооператив на четверых, клоунские маски, прокачку, а затем плотно утрамбовали все это в механику шутера от первого лица, который при беглом осмотре отчего-то напоминает очередную часть Secret Service. Но это, конечно, ерунда: главное здесь – возможность вбежать в стереотипный американский банк и, небрежно ворочая дробовиком, дать присутствующим понять, что лучше бы никому не двигаться.

Payday – это ни в коем случае не набор карт про то, как вы с друзьями всех убиваете, а затем картинно покидаете место преступления, таща за собой мешок со знаком доллара. Это шесть выточенных, масштабных, разнообразных и непредсказуемых миссий, задача которых – эффектно прокрутить у игроков

«ДА, У НАС ЕСТЬ МИССИЯ, ГДЕ ВЫ СНАЧАЛА ВЗРЫВАЕТЕ КРЫШУ ЗДАНИЯ, А ПОТОМ СПУСКАЕТЕСЬ К СЕЙФУ ПО ТРОСАМ ПРЯМО ИЗ ВЕРТОЛЕТА».

САЙМОН ВИКЛАНД, РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА ОТ SOE

Три десятка плотных денежных брикетов весят гораздо больше, чем кажется.

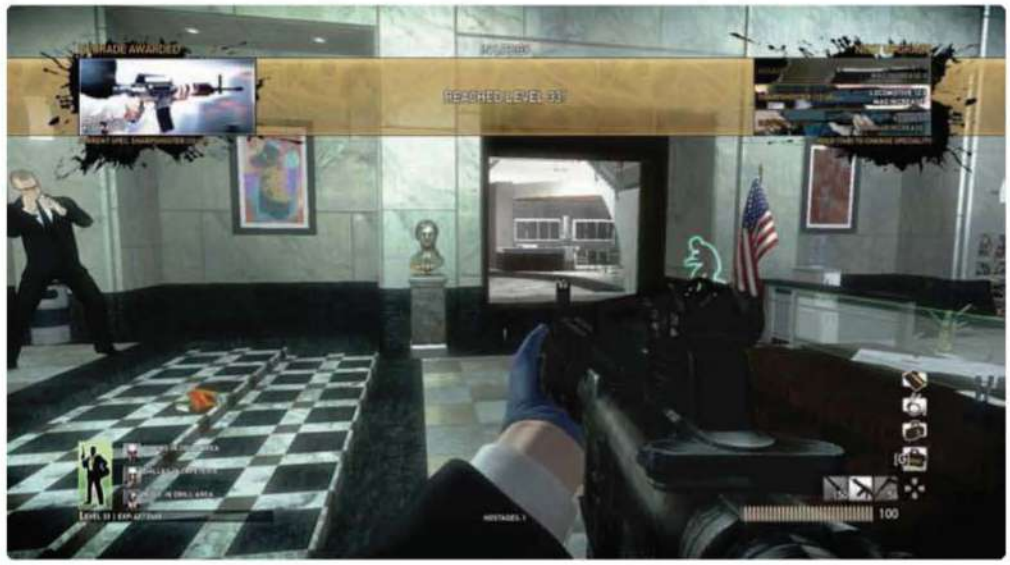
Я ТОЖЕ БРАТ

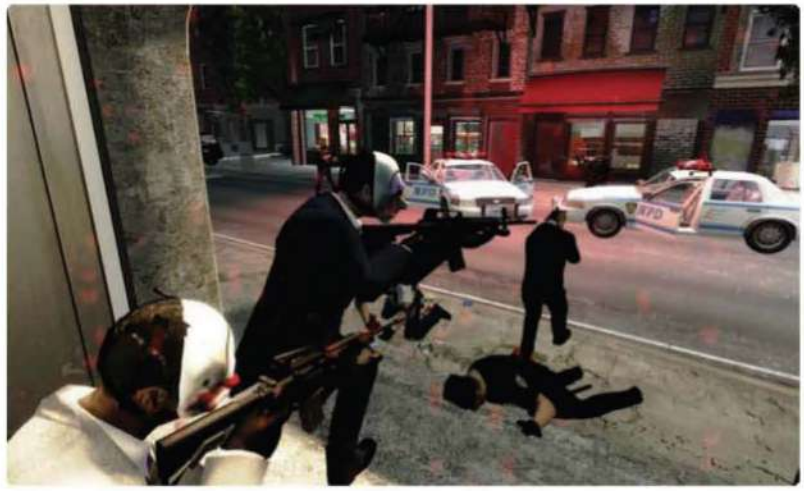
Главный вопрос по поводу Payday: The Heist заключается в том, почему же игра, продюсируемая и продвигаемая Sony, выходит не только на PS3, но и на PC. В последнее время компания всерьез взялась за эксклюзивы для своего цифрового сервиса, и все они по понятным причинам на компьютеры не заглядывали (из последнего см. Under Siege, стратегию про антропоморфных лягушек). Можно подумать, что платформа интересует Sony только как полигон для MMO-испытаний, но любопытно, что похожий сбой в системе случился 14 лет назад: Twisted Metal 2, игра, с которой долгое время в принципе ассоциировался бренд PlayStation, вышла и на ПК.

SONY ONLINE ENTERTAINMENT

перед носом все невольно всплывающие в голове сцены с крутыми грабителями. Среди источников вдохновения – обычные подозреваемые: «Схватка», «На гребне волны», открывающая сцена из «Темного рыцаря». Ну, или Kane & Lynch, если кому-то так проще. Не понимаете, куда из Dog Days выветрились все очевидные киноцитаты? Их просто унесло в Payday, где взрывчаткой разносят полздания, банк атакуют с воздуха, а к сейфу пробираются через подземный тоннель.

Разумеется, по устройству это не совсем обычный сетевой шутер – именно благодаря сценариям, разворачивающимся вокруг. Да, персонаж растет в уровне и обвешивает свое оружие апгрейдами. Да, будут классы: штурмовик пачками кладет копов, вспомогательный герой носится по стерильным банковским залам и коридорам, клянча коды от хранилища, а снайпер окидывает все панорамным взором и беспощадно карает тех, кто не сохраняет спокойствие. Но все же ваше главное оружие – бесчисленные бандитские хитрости. Получается такой SWAT 4 наоборот. Например, к месту преступления вы прибываете в повседневной одежде, без маски, спрятав свой любимый пистолет-пулемет за пазухой, а отмашку на грабеж и бесчинства отдаете, лишь внимательно изучив позиции охраны (причем зазубрить их раз и навсегда невозможно, при каждом новом запуске миссии все перетасовывается). Или, скажем, пленники: раньше в шутерах вы смиряли заложника от трех до пяти секунд, прижав его к себе как живой щит, а в Payday сможете держать гражданских под прицелом хоть весь уровень, пока их не придется обменять на схваченных товарищей.



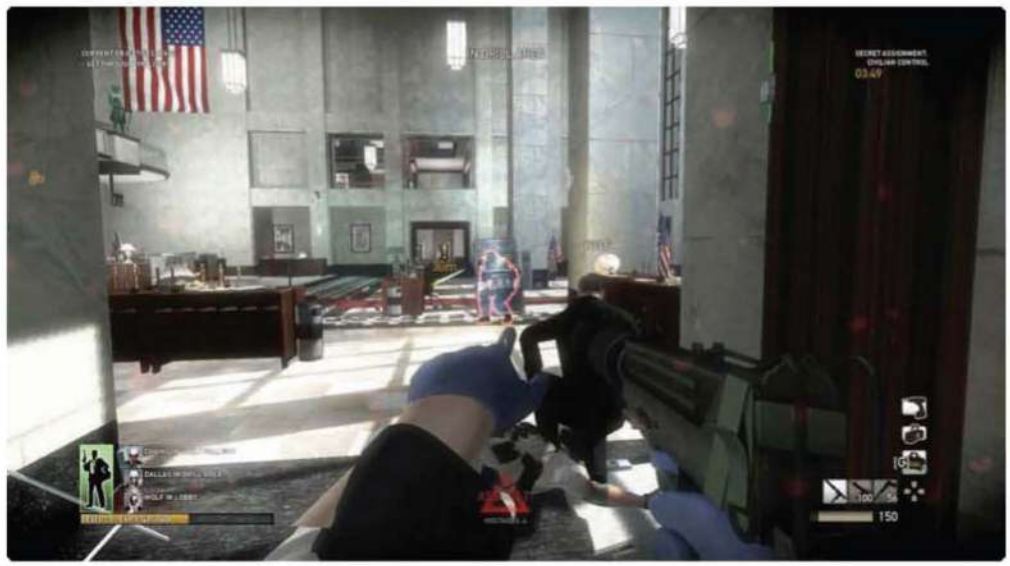


Любой нормальный налетчик, конечно, умеет видеть сквозь стены.

Со стороны PayDay: The Heist иногда до боли напоминает недавнюю Kane & Lynch 2: Dog Days от IO Interactive.

То есть игра ненавязчиво напоминает вам, что ваша цель – деньги, а не трупы. И это хорошо не только с точки зрения тактических возможностей: сам экшн в Payday пока выглядит не слишком убедительно. Оружие в трейлерах неприятно стрекочет, физика напоминает ремейк GoldenEye для Wii, а враги умирают, похоже, вообще безо всяких анимаций. Порой кажется, что все это – хитрый план, как бы заставить вас поменьше давить на курок. Но объяснение, скорее всего, лежит на поверхности: Payday – скачиваемая игра, продавать ее будут по сети долларов за 15. Так что оставим перестрелки для новой части Call of Duty. Как говорили в фильме «Бешеные псы», не нужно убивать людей. Только копов. ■

В каждом американском банке должно висеть как минимум пять национальных флагов. Иначе какой же он американский!



Автор:
Артур Морозов

A GAME OF THRONES: GENESIS

ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ ПО МОТИВАМ ИЗВЕСТНОЙ ФЭНТЕЗИЙНОЙ САГИ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cyanide Studio
- **ИНТЕРНЕТ:** www.agot-genesis.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2011

Главное фэнтези-произведение последних лет, книжная сага-бестселлер «Песнь льда и пламени», в этом году сначала получила блистательную экранизацию первого романа цикла, а уже осенью обзаведется и первой игрой по мотивам, перспективы которой, однако, пока не столь очевидны.

Действие A Game of Thrones: Genesis происходит за тысячу лет до истории, описанной в «Игре престолов», – начиная со времени приплытия королевы Нимерии в Дорн, охватывая завоевания Эйгона Таргариена, восстание Баратеона, пробуждение Иных и множество других не менее значимых событий. Для тех, кто не читал «Песнь...», эти слова, должно быть, не значат ровным счетом ничего, поэтому нуждаются в некотором пояснении: важнейшие эпизоды из истории континента Вестерос (где развиваются основные сюжетные линии романа), о которых в книгах вспоминают как о «дней давно минувших подвигах», в игре будут в центре внимания. Работу над сценарием курирует лично создатель саги Джордж Мартин, поэтому за соблюдение хронологии, канона и духа вселенной «Песни...» поклонникам, по всей видимости, опасаться не стоит.

Вероятно, отдельный эпизод кампании будет посвящен Ночному Дозору – полумонашескому ордену воинов, защищающих Стену – грандиозное сооружение на севере Семи Королевств, ограждающее земли людей от древних чудищ.

Опасаться стоит за графику, игровой процесс и за другие отличные от сценария игровые компоненты. Разработку AGoT: Genesis ведет скромная французская студия Cyanide, не отметившаяся пока ничем, кроме нескольких довольно посредственных разножанровых игр (велосипедный менеджмент-симулятор Pro Cycling Manager, дьябло-клон Loki, шутовской симулятор американского футбола Blood Bowl), и сложно оценить, насколько ее силы и опыт отвечают ее амбициям. А амбиции велики: французы, по собственному признанию, жела-

Графическое исполнение откровенно не впечатляет.

В игре представлены все Великие благородные дома Вестероса: повелители драконов Таргариены, владыки Севера Старки, западные властители Ланнистеры, лорды Орлиного Гнезда Аррены и другие.

ПОЧЕМУ «ПЕСНЬ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ» ТАК ПОПУЛЯРНА

Вышедшая в 1991 году первая книга цикла «Песнь льда и пламени» всколыхнула застойный жанр фэнтези и вернула к нему интерес массового читателя. Помимо отсутствия набивших оскомину шаблонов (нет эльфов, орков, троллей и других обязательных представителей фэнтези-бестиария, драконов и волшебства по минимуму), ее выделяет подчеркнуто реалистичный стиль повествования, необыкновенно глубоко продуманная вселенная (история которой детально расписана более чем на тысячу лет назад) и сложная структура сюжета, в котором при отсутствии номинального главного героя есть не менее двадцати персонажей, каждый из которых мог бы претендовать на это звание (среди них карлик, бастард, маленькие мальчики и девочки, принцесса, старые мудрецы и другие нехарактерные для жанра фэнтези персоны). На данный момент вышло пять из семи задуманных автором книг серии (каждая из которых стала бестселлером), были выпущены несколько настольных и карточных игр по мотивам, снят великолепный сериал по первому роману и уже снимается продолжение по второму, а также ожидается выход сразу двух игр – кроме стратегии A Game of Thrones: Genesis французская Cyanide работает также над RPG во вселенной «Песни...», о которой сейчас известно довольно мало.

Регулярная армия состоит из пеших воинов, лучников, копейщиков, всадников, арбалетчиков и рыцарей. Альтернативу им составляют наемники, но они менее эффективны в бою, и их всегда может переманить на свою сторону враг, предложив больше денег.

ют сделать не просто «очередную RTS в фэнтезийном сеттинге», а сложную ориентированную на дипломатию глобальную стратегию с интригами, заговорами, шпионами, тайными убийцами, династическими браками и системой союзов. На словах это звучит очень похоже на серию исторических стратегий Total War (только в вымышленном мире и с драконами, добавят острословы), однако авторы заявили, что глобальной карты в их игре не предусмотрено. Как именно будут реализованы перечисленные возможности в ее отсутствие – пожалуй, самый интересный вопрос, возникающий в отношении игры, но разработчики пока отделываются лишь туманными намеками на некие «принципиально новые механики».

Помимо основной сюжетной кампании в AGoT: Genesis будет также условно «свободный режим», в котором игрок сможет взять под свое начало один из великих благородных домов Вестероса и привести его к победе в пресловутой «игре престолов» – против соперников, управляемых компьютерами или другими игроками. Второй вариант представляется намного более интересным, потому что никогда компьютер не научится лгать, предавать и убивать так, как делает это человек.

Драконы – одно из редких проявлений волшебства в игре.

О морских сражениях и торговле ничего пока доподлинно неизвестно.

Автор:
Вячеслав Мостицкий

SERIOUS SAM 3: BFE

МЯСОРУБКА ПО ПРИНЦИПУ «РАЗВЛЕКИ СЕБЯ САМ»

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Developer Digital
- **РАЗРАБОТЧИК:** Croteam
- **ИНТЕРНЕТ:** www.seriousSam.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2011 года

Видеоигры за последние годы очень сильно изменились. Дело даже не в графике, количестве сюжетных сцен или повсеместном мультиплеере там, где он и не нужен. Главное, что раньше мы развлекали себя сами, устраивали веселье в декорациях «игры», будь то Quake или Black & White. Сегодня же это делают за нас – остается только сидеть и смотреть, изредка нажимая на кнопки. Не очень серьезно?

Serious Sam: The First Encounter появилась на PC в 2001 году, и уже тогда она считалась «олдскульной» – а ведь даже до Half-Life 2 оставалось целых три года. Принцип игры был туп до гениальности (или наоборот): игроку требовалось изничтожать орды инопланетных уродов на фоне египетских пирамид и тропических джунглей. Сэм просто выходил на огромную площадку, двери закрывались, и из воздуха начинали появляться все новые и новые враги. Когда последний из них падал замертво, двери открывались, и все начиналось сначала – до какого-нибудь очень большого босса. Как ни странно, игра приглянулась всем, появились фанаты и моды, проект выстрелил. И даже два раза: спустя год появилось продолжение The Second Encounter, не изменившее принципам оригинала. Потом про сериал все как-то забыли до прошлого года, когда на различных цифровых сервисах появились HD-ремейки первых двух выпусков. Croteam решили, что пора. Если подумать, то сейчас вполне подходящее время для выпуска игры, сделанной по стандартам пятнадцатилетней давности: 2D снова в моде, Street Fighter и Sonic успешно возвратились к корням, Duke Nukem Forever наконец дополз до релиза. People Can Fly, польские шутероделы-ретрограды, не без подсказки Epic Games, тоже так подумали, выпустив Bullestorm в начале этого года. Игра про незамысловатые радости виртуальных убийств пришлась по вкусу и геймерам, и прессе, хоть и продалась не очень хорошо. У Serious Sam 3 в финансовом плане прогнозы, впрочем, более радужные – это пусть и подзабытое, но громкое имя, а тот

Постановочные скриншоты страсть как хороши, но кадры из самой игры пока печалят. Впрочем, новый движок должен быть хорошо оптимизирован для работы на практически любой конфигурации.

Разработчики признались, что в игре будут эпизоды с вождением и/или стационарными турелями. Хотя это к данному скриншоту никак не относится.

факт, что она будет распространяться исключительно в цифровом виде, должен увеличить количество проданных копий. По крайней мере, на PC – про консоли пока неизвестно. Как-никак, в штате Croteam всего около двадцати человек, и AAA-тайтлы им просто не потянуть.

Впрочем, записывать Serious Sam 3 в проходной проект, паразитирующий на полуживом бренде, никак нельзя. Это вполне самостоятельный продукт, который, к тому же, отлично выглядит. Serious Engine версии 3.5 – это, конечно, не CryEngine 2, но картинку выдает впечатляющую. Кроме того, движок научился справляться с разрушаемым окружением – в трейлере, например, разваливались колонны и взрывались каменные стены. Общий визуальный стиль серии радикально изменился, повернувшись в сторону реализма. Хотя пушки и анимация все равно забавны и глупы, некоторые виды пришельцев улыбки явно не вызывают – заметно влияние Prey и Quake 4. Про обновление бестиария разработчики отчего-то умалчивают, постоянно возвращаясь к старым звездам вроде рогатых скачущих скелетов, одноглазых циклопов (которые теперь чуть меньше напоминают гигантский цветной зуб), разъяренных быков и, конечно же, безголовых камикадзе.

А вот про новинки в арсенале кое-что известно. Прежде всего, появятся винтовки, из которых можно будет вести прицельный огонь. Также Сэм нашел достойное применение кувалде – одного взмаха хватает, чтобы повалить нескольких сразу. У всех видов оружия появилось специальное добивание, которое можно выполнить, только вплотную приблизившись к врагу. А если патроны закончатся, рядовых пришельцев можно избить кулаками, солдатам вывернуть шеи, а циклопам повырывать глаза – в общем, что-нибудь кому-нибудь обязательно получится оторвать или испортить.

Во всем остальном Serious Sam 3: BFE не будет кардинально отличаться от предыдущих двух частей. Все те же египетские пейзажи с пирамидами, пещерами, трущобами и пустынями. Все те же гигантские боссы, побеждаемые методикой «стрейфимся и безостановочно стреляем из всего подряд». Все та же полоска здоровья и никаких укрытий. Все те же бесчисленные орды прущих напролом пришельцев. Может, сегодня это уже и моветон, но Croteam, кажется, – одна из тех команд, которая хорошо умеет делать только одну игру.

Ах да, сюжетно BFE (собственно, Before First Encounter) будет являться приквелом первой части. На случай, если вам действительно интересен сюжет в Serious Sam. ■

Эта дева с щупальцами – скорее всего, из главных злодеев. Красное свечение глаз обязывает.

Пауки, любезно позирующие на этой фотокарточке, умеют ползать по стенам и потолкам, что создаст Сэму дополнительные трудности.

FOREVER ALONE?

Будет в Serious Sam 3 и мультиплеер, без которого сегодня никуда. Стандартный набор режимов вроде Capture The Flag, Team Deathmatch и My Burden разнообразит режим кооперативного прохождения одиночной кампании на – внимание – шестнадцать игроков. Разработчики говорят, что размер карт вполне позволяет такому количеству народа комфортно расстреливать орды монстров. Но веселье на шестнадцать персон будет доступно только для PC-геймеров – число игроков в приставочных версиях должны сократить.

«СИСТЕМА УКРЫТИЙ И РЕГЕНЕРАЦИЯ ЗДОРОВЬЯ?! ДА ЭТО ЖЕ НЕ СЕРЬЕЗНО!»

РОМАН РИБАРИК, ДИРЕКТОР CROTEAM

Облик некоторых монстров стал пугающе реалистичным.

Теперь перестрелки будут происходить и на узких городских улицах.

Автор:
Дмитрий Рубанов

GOTHAM CITY IMPOSTORS

НОВЫЙ ШУТЕР ОТ MONOLITH

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Monolith Productions
- **ИНТЕРНЕТ:** www.gothamcity-impostors.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 год

В начале художественного фильма «Темный рыцарь» есть потрясающая сцена на многоуровневой парковке. Несколько самозванцев в костюмах Бэтмена безуспешно пытаются совладать с организованной преступностью при помощи дробовиков, автоматов и специальных хоккейных трусов. В середине заварушки появляется настоящий Бэтмен и нокаутирует участников стычки практически одним лишь взглядом. К чему мы это все? Недавно компания Warner Bros. и легендарная студия Monolith анонсировали мультиплеерный шутер в декорациях Готэм-Сити. Главные действующие лица новой игры вовсе не Бэтмен и Джокер, а их подражатели из числа обыкновенных жителей города.

Для простоты восприятия представьте, что авторы No One Lives Forever и F.E.A.R. открывают осенью свою собственную сеть заведений фаст-фуда, а Gotham City Impostors в нем – самый модный бургер. Этакий Биг Мак, где вместо пары котлет – вселенная Бэтмена с мужчинами в трико, женщинами в латексе и адскими злобными клоунами с гранатометами. Функцию булочки с кунжутом, которая не дает развалиться всему этому нагромождению, выполняет бешеная игровая механика в стиле Team Fortress 2.

«НАС НЕ ИНТЕРЕСУЕТ БЭТМЕН. НАС ИНТЕРЕСУЮТ ПРОСТЫЕ ЖИТЕЛИ ГОТЭМА».

ЛУКАС МЕЙЕРС, ПОМОЩНИК ПРОДЮСЕРА ИГРЫ

КОМНАТНЫЕ БЭТМЕНЫ

В последнее время из телевизора вылезают интеллигентные мужчины с призывами разрешить в России легальную продажу пистолетов, автоматов и, вероятно, танков Т-90 и эсминцев «Сарыч». Возможный результат введения подобных инициатив в стране, где пиво стоит дешевле, чем кефир, можно видеть на скриншотах Gotham City Impostors.

В игре не будет четкого сценария, как и вообще одиночной кампании. И все же совсем без завязки и предыстории Gotham City Impostors оставлять никто не собирается. Ведь даже у противостояния Синих и Красных в Team Fortress 2, без шуток, есть глубокий сюжетный подтекст. Обрывочные и, скорее всего, единственные подробности завязки известны уже сейчас.

Бесконечное противостояние Бэтменов, Джокеров, Женщин-кошек и Двуликих привело к социальному взрыву в Готэме. Уборщики, разносчики пиццы и рядовые клерки разочаровались в системе. Часть жителей взяла в руки оружие во имя правосудия. Часть – возомнила себя зло-

Внешний вид героев игры можно будет настраивать в самых широких пределах. Результат варьируется от строгого кожаного костюма в стиле Бэтмена…

деями. Результат – постоянные стычки сторонников Бэтмена и приспешников Джокера. Как раз таким локальным столкновениям небольших противоборствующих группировок посвящена Gotham City Impostors. Пока непонятно, будут ли в игре присутствовать двойники других узнаваемых персонажей Готэма. На этот вопрос представители Monolith отвечают уклончиво. Мол, поживем-увидим.

ПУШКИ, ГАДЖЕТЫ, ШИРИНА ТАЛИИ

Функциональный редактор персонажа – едва ли не половина успеха многопользовательской игры. В Gotham City Impostors можно будет выбрать пол, телосложение и, разумеется, создать уникальный костюм для героя. Толстый клоун в пижаме, кроссовках и с коротеньким плащом за спиной? Фигуристая девушка с эмблемой летучей мыши на самом фигуристом месте? Обещана масса вариантов. Выбор комплекции во многом будет определять стиль игры. Большой и толстошкурый персонаж – типичный «танк». Худой и прыткий – «разведчик». Детали костюмов открываются по мере начисления очков опыта. То есть, мотивация для работы в команде железобетонная. Ну а любители подставлять и палить в своих всю игру пробегают в стартовых плащах и накидках.

Оружие замечено как относительно реалистичное: топоры, бумеранги, винтовки, дробовики, гранатометы; так и весьма странное вроде рогатки и ракетницы, стреляющей праздничными фейерверками. Любую пушку можно будет настраивать и раскрашивать. Кроме того, в игре появится множество полезных гаджетов. Некоторые из них, например, бумеранг и крюк Бэтмена, знакомы по Batman: Arkham Asylum. Другие – абсолютно новые: роликовые коньки серьезно ускоряют героя, а ботинки с пружинами увеличивают прыгучесть.

НЕМНОГО ПРАКТИКИ

На E3 2011 Monolith показала лишь две локации и два режима. Первая карта представляла собой парк аттракционов Готэма. Здесь демонстрировался командный дефматч без каких-либо откровений. Две команды по четыре игрока в каждой, динамичная погоня за фрагами – Team Fortress 2 в миниатюре. Плюс, по окрестностям расставлены трамплины, батуты и прочие приспособления для придания происходящему полного безумия.

Второй показанный режим – развитие идей «Захвата флага» в индустриальном пейзаже. Командам необходимо захватить, доставить на базу и защитить мощную батарею. По истечении времени активируется устройство, промывающее мозги проигравшей команде. Победителям остается найти и перестрелять беспомощных соперников.

Судя по показанным отрывкам геймплея, из Gotham City Impostors вырисовывается веселая и динамичная игра, но Monolith предстоят месяцы кропотливой работы. Для успеха нужно больше запоминающихся карт, больше небанальных режимов и больше внимания к балансу. Особенно к балансу. Скажем, пока что персонажи получают опыт исключительно за смертоубийство. Помощь соратникам и доставка батареи на базу почему-то не учитываются. Если разработчики справятся, то у Gotham City Impostors есть шансы стать новым сетевым хитом. ■

GOTHAM CITY IMPOSTORS – ЭТАКИЙ БИГ МАК, ГДЕ ВМЕСТО ПАРЫ КОТЛЕТ – ВСЕЛЕННАЯ БЭТМЕНА С МУЖЧИНАМИ В ТРИКО, ЖЕНЩИНАМИ В ЛАТЕКСЕ И АДСКИМИ ЗЛОБНЫМИ КЛОУНАМИ С ГРАНАТОМЕТАМИ.

...до цветастой пижамы размера XXL и экстравагантного мейк-апа по инструкции дядюшки Джокера.

1 Немного настораживает, что при всем безумии происходящего в Gotham City Impostors слишком много серых оттенков.

2 Разработчики пока не готовы рассказать обо всех доступных локациях, но готэмский парк развлечений нам уже очень нравится.

3 Сам Бэтмен, как известно, категорически против огнестрельного оружия. Зато его подражатели – полностью за.

4 Карты в игре, если присмотреться, многоуровневые. Скакать по крышам не только можно, но и нужно.

Автор:
Анатолий Сонин

(НИКАКОЙ НЕ) РЕАЛИЗМ

ЧТО СЛУЧАЕТСЯ, КОГДА ИГРЫ ПЕРЕСТАЮТ КОПИРОВАТЬ МИР ЗА ОКНОМ

ГОНКА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НЕ ПЕРВОЕ ДЕСЯТИЛЕТИЕ: КАЖДЫЙ РАЗРАБОТЧИК ХОЧЕТ ВЫДАТЬ РЕАЛИСТИЧНУЮ КАРТИНКУ, ЧТОБЫ ПОВТОРИТЬ НАШ МИР САМЫМ ДОТОШНЫМ ОБРАЗОМ. НО ЧЕМ БЛИЖЕ ИГРЫ ПОДХОДЯТ К ЗАВЕТНОМУ ФОТОРЕАЛИЗМУ, ТЕМ ОЧЕВИДНЕЙ СТАНОВИТСЯ, ЧТО НА ЖЕЛЕЗЕ БУДУЩЕГО ВЫЖИВЕТ НЕ САМЫЙ ПРАВДОПОДОБНЫЙ, А САМЫЙ СТИЛЬНЫЙ. НЕКОТОРЫЕ СТУДИИ ПОНИМАЮТ ЭТО УЖЕ СЕЙЧАС И СМОТРЯТ НА СОПЕРНИЧЕСТВО ИГРОВЫХ ДВИЖКОВ СО СТОРОНЫ. ТАКИЕ КОМАНДЫ СО ВСЕЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ НАПЛЕВАЛИ НА ПРОГРЕСС, ЗАБЫЛИ О РЕАЛИЗМЕ И ОТПРАВИЛИСЬ СОЗДАВАТЬ МИРЫ С УНИКАЛЬНЫМ ВИЗУАЛЬНЫМ СТИЛЕМ. О НИХ МЫ СЕГОДНЯ И ПОГОВОРИМ.

ЧТОБЫ БЫЛО ПОНЯТНЕЙ И ПРОЩЕ, РАЗБЕРЕМ ВСЕ СТИЛИЗОВАННЫЕ ПРОЕКТЫ В РАМКАХ ТРЕХ БОЛЬШИХ ГРУПП: ПЕРВАЯ ПОДРАЖАЕТ ПЛОСКИМ МУЛЬТФИЛЬМАМ, ВТОРАЯ – ОБЪЕМНЫМ, А В ТРЕТЬЮ ЗАПИШЕМ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ, В ТОМ ЧИСЛЕ И РАДИКАЛЬНО ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ИГРЫ.

2D-МУЛЬТФИЛЬМ

Мультяшные технологии пришли в игры, собственно, из мультфильмов: и Дисней, и японцы-анимешники годами использовали 3D-программы, чтобы поменьше рисовать от руки и поактивней крутить камеру вокруг персонажей. Вы же не думаете, что жирафов и слоников из вступления «Короля Льва» рисовали кадр за кадром? Тут родился, тут же и пригодился сел-шейдинг, не к вечеру он будет упомянут.

Давайте сразу договоримся: термин «сел-шейдинг» в нашем мире не означает примерно ничего. Виноваты в этом мы сами: слишком много раз журналисты и геймеры использовали слово в некорректном значении. На самом деле это не абстрактный стиль и даже не конкретная патентованная технология, а нечто среднее: особый метод отображения 3D-предметов. При использовании сел-шейдинга переходы между цветами выходят по-мультяшному резкими, у теней получаются четкие границы, а контуры бросаются в глаза. Посмотрите на шутер XIII – вот это и есть сел-шейдинг в самом незамутненном понимании слова.

Ни к какой конкретной технологии метод сел-шейдинга не привязан: такой результат можно получить в любом современном движке (хоть бы и в Unreal Engine 3). Одна проблема: никто именно что традиционным сел-шейдингом много лет в играх не занимается: технологии развились и уехали далеко вперед, а термин как-то «прилип» и стал означать все мультяшные игры разом.

Технически ни Borderlands, ни Prince of Persia (2008) к сел-шейдингу отношения не имеют: тени в них просчитываются традиционными методами и вся «мультяшность» состоит лишь в текстурах, которые нарисованы от руки, и в контурах, которые толщиной с руку младенца. Но – знаете что – мир давно на это наплевал.

Геймеры, пресса и сами разработчики готовы называть сел-шейдингом хоть «Историю игрушек», так что и мы не будем отставать: в целях благости и вселенского понимания этим непонятным термином мы нарекаем все попытки превратить объемные игровые предметы в плоские.

С названием стиля наше определение прекрасно уживается: ведь словом «cel» в традиционных мультфильмах называют целлулоидные листы, на которых рисуются кадры анимации. Неспроста сел-шейдинг который год остается модным: он до сих пор прекрасно работает для вполне конкретных творческих целей.

«СНАЧАЛА МЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИ РЕАЛИСТИЧНЫЙ СТИЛЬ, НО ХУДОЖНИКИ ИЗ НАШЕЙ КОМАНДЫ В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ РЕШИЛИ СОБРАТЬ ПРОТОТИП «МУЛЬТЯШНОЙ BORDERLANDS». Я СПЕРВА СОБИРАЛСЯ ЗАКРЫТЬ ИХ МИНИ-ПРОЕКТ, НО КОГДА УВИДЕЛ РЕЗУЛЬТАТ... РАЗНИЦА БЫЛА, КАК МЕЖДУ СЕРИЙНОЙ МАШИНОЙ И КОНЦЕПТ-КАРОМ: НОВАЯ ДЕМКА БЫЛА НАСТОЛЬКО СТИЛЬНОЙ И НЕОБЫЧНОЙ, ЧТО МЫ РЕШИЛИ ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕДЕЛАТЬ ГРАФИКУ. К ТОМУ МОМЕНТУ МНОГОЕ БЫЛО УЖЕ СДЕЛАНО В РЕАЛИСТИЧНОМ ВИДЕ, ПОЭТОМУ ПРИШЛОСЬ КОЕ-ЧТО ДОРАБАТЫВАТЬ».

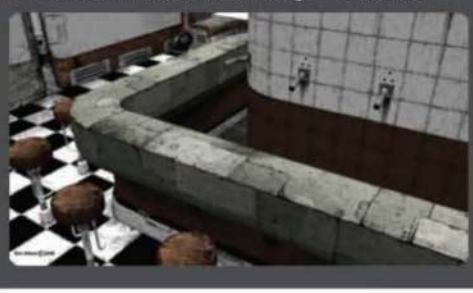
РЭНДИ ПИЧФОРД (RANDY PITCHFORD), ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР BORDERLANDS

Мы стараемся не писать про игры, не выходившие на ПК, но Okami – особый случай. Это единственная объемная игра, подражающая не просто двумерным рисункам, но классическим японским картинам укиё-э (тем самым, что заполняют экраны загрузки Total War: Shogun 2).

Шутер XIII популяризовал технологии сел-шейдинга на ПК.

ДВА МИРА, ОДИН СТИЛЬ

В Borderlands замечательный стиль, но уникальным назвать его, к сожалению, нельзя. Вскоре после выхода игры в прессе разгорелся мини-скандал: как оказалось, новый шутер был преступно похож на короткометражный мультик CodeHunters, авторы которого никак с компанией Gearbox не связаны. Посмотрите на скриншоты внизу и попробуйте найти отличия. Более того, игра и мультфильм даже открываются одинаковыми сценами, где автобус везет главного героя по пустыне. На обвинение в плагиате сотрудники Gearbox ответили изворотливо: мол, не только они копируют, да и законы никакие не нарушены. Судиться никто не стал, но осадок, как говорится, остался.



VALKYRIA CHRONICLES ДЛЯ PS3 СТАЛА ЭТАЛОНОМ ПСЕВДО-ДВУМЕРНОЙ ГРАФИКИ. НА ЕЕ ПРИМЕРЕ УДОБНО РАЗОБРАТЬ ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СТИЛИЗОВАННОЙ КАРТИНКИ.

1 – Штрих в тенях. В играх с сел-шейдингом у штриха большая проблема: он направлен обычно только в одну сторону. Меж тем живые художники подчеркивают направлением штриха форму предмета.
2 – Звуковые эффекты. Декоративный, но весьма милый элемент, напоминающий о связи с комиксами.
3 – Четкие контуры предметов.
4 – Эффект шероховатости бумаги.
5 – Текстуры простые, но нарисованы детально и от руки.
6 – Взрывы, дым, небо, растительность – все кажется не объемным, а нарисованным акварелью.

«Я НЕ СЧИТАЮ, ЧТО МЫ РАБОТАЕМ В СТИЛЕ СЕЛ-ШЕЙДИНГА. СЕЛ-ШЕЙДИНГ – ЭТО МАКСИМАЛЬНОЕ УПРОЩЕНИЕ ТЕКСТУР И ОСВЕЩЕНИЯ, ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ РЕАЛИЗМУ. У НАС ЖЕ УРОВНИ И ПЕРСОНАЖИ ПРОРАБОТАНЫ ДО МАЛЕЙШИХ ДЕТАЛЕЙ – ДАЖЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ В ASSASSIN'S CREED. ПРОСТО ПОВЕРХ ВСЕГО ЭТОГО МЫ НАЛОЖИЛИ ОСОБЫЕ ФИЛЬТРЫ: В ТОМ ЧИСЛЕ КОНТУР ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ, КОТОРЫЙ ПОМОГАЕТ ВИЗУАЛЬНО ВЫДЕЛИТЬ ГЕРОЕВ НА УРОВНЕ. А ЕСЛИ ЭТО ОТКЛЮЧИТЬ, ТО ГРАФИКА У НАС БУДЕТ, КАК В CALL OF DUTY».

БЭН МЭТТС (BEN MATTES), ПРОДЮСЕР PRINCE OF PERSIA (2008)

Слева персонаж при реалистичном освещении, справа – при традиционном сел-шейдинге: видим упрощенный цвет, четкий контур, мультяшные текстуры. Кстати, на картинке герой из Jet Set Radio, первой игры с динамическим сел-шейдингом. Выходила она, правда, только на консолях.

Когда по American McGee's Grimm сделали комикс, картинки в нем выглядели точь-в-точь как скриншоты из игры.

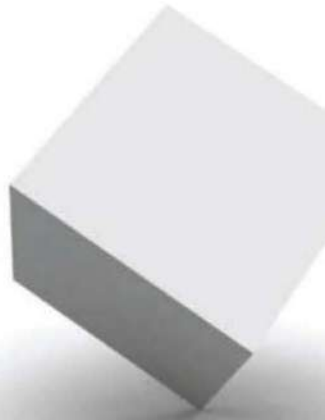
«МЫ НЕ ИСПОЛЬЗОВАЛИ СЕЛ-ШЕЙДИНГ, НО НАШ ДВИЖОК МОЖЕТ ДЕЛАТЬ ОЧЕНЬ ПОХОЖИЕ ЭФФЕКТЫ С ГРАДАЦИЕЙ ЦВЕТОВ – ТОЛЬКО РАСЧЕТЫ ОН ВЫПОЛНЯЕТ КУДА БОЛЕЕ СЛОЖНЫЕ. А ВО ВРЕМЯ СПЕЦПРИЕМОВ ПОКАЗЫВАЕТ СЕБЯ НАШ BRUSH SHADER, КОТОРЫЙ СОЗДАЕТ КОНТУРЫ ПРИМЕРНО КАК ПРИ СЕЛ-ШЕЙДИНГЕ И ПРИДАЕТ ГЕРОЯМ ТАКОЙ ВИД, БУДТО БЫ ИХ СИЛУЭТЫ НАРИСОВАЛИ КИСТЬЮ. ХОТЕЛОСЬ, ЧТОБЫ ИГРА ВЫГЛЯДЕЛА НЕ «АНИМЕШНОЙ», НЕ РЕАЛИСТИЧНОЙ, А СКОРЕЕ НАРИСОВАННОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ ХУДОЖНИКОМ. МЫ ОЧЕНЬ МНОГО ВСЕГО ПЕРЕПРОБОВАЛИ, И В РЕЗУЛЬТАТЕ ДВИЖОК У НАС ВЫШЕЛ СТРАСТЬ КАКОЙ СЛОЖНЫЙ».

ЕСИНОРИ ОНО (YOSHINORI ONO), ПРОДЮСЕР STREET FIGHTER IV

С ним все четко и понятно – на уровнях ясно видно, куда нужно и куда можно идти (что для платформеров и пазлов самое главное), а персонажи с толстой обводкой не исчезают из виду, но и не мозолят глаза (идеально для файтингов, где за движениями героев надо следить, не смыкая глаз). Плюс ко всему герои при сел-шейдинге кажутся более ловкими и подвижными: не спрашивайте почему, это такой эффект человеческой психики. Если одежда героя не загружена деталями, если он освещен простыми и ясными тонами, он выглядит легким как пушинка. Что и используют во многих платформерах и экшнах.

Долгое время бытовало мнение, что игры, бросающие реализм в пользу сел-шейдинг-подобных технологий, не становятся особо популярными. Игрокам, мол, нужен только реализм и только брутальность. Свежие примеры такое предположение окончательно опровергают: Borderlands продал аж четыре миллиона копий, а Prince of Persia (2008) – прекрасные два миллиона. Так что дело не в стиле, дело в самих играх.

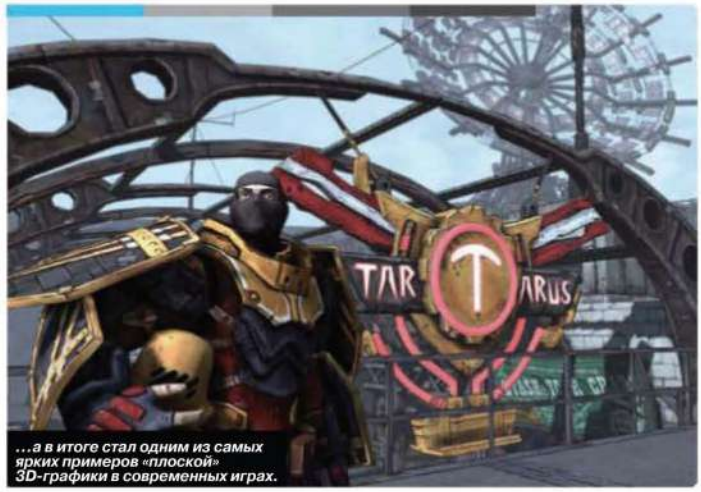
На базовом уровне технология сел-шейдинга работает довольно просто. Для нее, во-первых, нужен резкий ступенчатый переход между разными уровнями освещенности. Грубо говоря, движок может просчитывать свет так же, как и обычно, но при отображении использовать ограниченное количество цветов, создавая характерные цветовые пятна сел-шейдинга. Во-вторых, нужен контур, который обводит все объекты. Чтобы безошибочно его определить, можно использовать, извиняюсь за сложные слова, информацию карты нормалей и карты глубины. Объясняем на пальцах: карта глубины – это такая картинка, на которой предметы окрашиваются в зависимости от удаленности. Она помогает программе определить общий силуэт объекта. Карта нормалей работает иначе: для нее все предметы на экране освещаются с разных сторон разными цветами – красным, синим и зеленым по горизонтали, вертикали и глубине – и полученная картинка говорит движку, в какую сторону какая плоскость направлена. И это позволяет создать контуры для изгибов и углов, которых на карте глубины не видно. Скормите программе результаты первого и второго – и она сможет создать характерный контур сел-шейдинга.



Картинки из игр по «Симпсонам» наглядно показывают разницу между графикой в стиле мультфильма объемного (The Simpsons: Hit & Run)…

…и мультфильма плоского. И да, это скриншот из совершенно трехмерной игры The Simpsons Game, которая в 2007 году проехала мимо ПК и очутилась сразу на консолях.

Borderlands начинал с реалистичной картинки…



…а в итоге стал одним из самых ярких примеров «плоской» 3D-графики в современных играх.

3D-МУЛЬТФИЛЬМ

Не все «стилизованные» игры подражают плоским мультфильмам, многим ближе мультяшность объемная. Кадры из Team Fortress 2 и Battlefield Heroes на картину маслом не похожи даже издалека, но и от реализма они ушли далеко – так далеко, что подобрались по графике скорее к фильмам от Pixar.

В отличие от сел-шейдинга, такой объемный стиль не был кем-то придуман и распространен, он родился сам собой, одновременно с подходящей технологией. В кино технология такая появилась в 95 году: тогда вышла революционная «История игрушек», которая и начала чехарду с «Кунг-фу Пандами» и «Рататуями». «Историю» можно считать прадедушкой того же Team Fortress 2, но по игровой линии родственников у проекта Valve намного больше: во времена первой PlayStation на реализм замахиваться было глуповато, а потому мультяшные игры выпускались стабильным потоком. Особенно преуспела в их производстве Nintendo: когда она перевела своих плоских персонажей в третье измерение, все они – и даже пузатый Марио – смотрелись ровно как игрушки из комнаты американского мальчика Энди (только чуть более угловато). Прошло десятилетие, а «мультяшный» стиль не потерял очарования – хотя теперь его и используют по совсем другим причинам. Попробуем причины эти перечислить:

1) «Мультяшные» игры дольше живут. Вообще говоря, это справедливо для всех стилизованных проектов: если графика не пытается копировать реальность, она будет хорошо смотреться хоть через 5 лет, хоть через 10. А для онлайновых игр жизненно необходимо оставаться в тонусе как можно дольше.

2) Нереалистичные трюки в таких играх смотрятся нормально. Реализм задает строгие рамки для геймплея, и стилизация помогает на эти рамки наплевать. В Counter-Strike двойной прыжок или гранаты-липучки смотрелись бы нелепо, а в мультяшном шутере они легко находят свое место. Сумасшедшие акробатические трюки, необычное оружие и яркие персонажи – все это органичней смотрится в стилизованной игре. Если бы Quake 3 выходил сейчас, он вряд ли выбрал бы реализм.

3) «Мультяшные» игры излучают радость. Герои The Sims ведут себя как диснеевские куклы неспроста: дурашливая анимация задает игре веселый, расслабленный тон, который привлекает аудиторию попроще – казуалов. Ваша мама никогда не сядет за StarCraft, но познакомить ее с забавными монстрами Spore вполне реально.

4) Производство обходится дешево. Неспроста Telltale Games выбирает для своих квестов простенькую графику. Только представьте, насколько сложно было бы воссоздать фотореалистичный город из «Назад в будущее». Да и зачем? Ведь в квесте этот самый фотореализм был бы совсем не к месту.

5) Отсекаются лишние детали. Это, пожалуй, самая важная причина с творческой точки зрения. Team Fortress 2 явно сделан не для казуалов, и денег у Valve точно хватило бы на реализм. Мультяшность здесь призвана в первую очередь работать на геймплей. Герои стилизованы так, чтобы отличить их можно было одним взглядом. Цвет формы мгновенно говорит о команде персонажа, а его силуэт и анимация безошибочно сообщают о классе: сутулого подрывника никто не спутает со статным шпионом или огромным пулеметчиком.

Вот так мультяшные игры выглядели во времена «Истории игрушек».

Даже складки одежды Valve создавала так, чтобы в сумме они собирали уникальный силуэт: поджигателя, например, легко различить по форме его комбинезона. В реалистичной игре такого эффекта добиться почти невозможно: вспомните Battlefield, там все классы издалека выглядят одинаково.

Мультяшность помогает подчеркнуть и особенности уровней: в Team Fortress 2, например, база одной команды выполнена в холодных тонах, база другой – в теплых. Вы мгновенно можете различить, на чьей половине карты находитесь.

О технологиях «мультяшности» говорить особо толку нет: в каждой игре используют свои методы стилизации. Team Fortress 2, например, работает с технологией Phong shading, которая придает объектам «пластиковый» эффект. Есть даже специальные моды, эту технологию отключающие: без нее бойцы представляют собой грустное зрелище.

Снайпер с Phong shading и без него. В этой технологии и кроется секрет стиля Team Fortress 2.

Мультяшность далеко не всегда означает казуальность. Psychonauts – отличный пример хардкорной игры с дурашливой графикой.

В детских играх стилизованную графику особенно любят – по понятным причинам. Правда, можно еще поспорить, причислять конкретно SEGA All-Stars Racing к играм детским или нет.

Fable с его гипертрофированным отображением добра и зла за реализмом никогда не гнался.

Герои Team Fortress 2 навешивают на себя все новые аксессуары, но, обратите внимание, силуэт классов всегда остается одинаковым. Благо, аксессуарами этими обычно оказываются шапки и шапкообразные предметы.

Многие кричали, что Heroes копирует Team Fortress 2, но теперь легко увидеть, что стили в двух играх совершенно разные.

ШКОЛА WORLD OF WARCRAFT

Среди мультяшных игр есть совершенно особая категория: игры, вся стилизация которых кроется в гипертрофированных формах и богатых, нарисованных от руки текстурах. World of Warcraft и «Аллоды Онлайн», Diablo 3 и King's Bounty – все эти проекты были бы в меру правдоподобными, если бы не их сказочно-разукрашенные задники. Смысл такого подхода очевиден: картинку можно сделать богатой и зрелищной, совсем не нагружая компьютер пользователя – а для MMO это всегда полезно, ведь без низких требований им не собрать большую аудиторию. Потому в онлайновых играх такой тип стилизации и стал очень популярен. Вопрос о его целесообразности в проектах одиночных до сих пор стоит ребром. Все помнят, наверное, скандал, который разгорелся в сети после показа первых скриншотов Diablo 3 – фанаты ждали мрачный реализм, а получили опять мягкие тона, четкую прорисовку текстур и локации не страшные, а романтично-милые. На одном скриншоте геймеры обнаружили даже радугу, о чем не преминули разработчикам пожаловаться.

Такой стиль действительно не очень подходил для Diablo, но авторы из Blizzard остались верны своим идеям, и теперь игроки от безысходности утихли и свыклись. Вообще говоря, похожий арт-дирекшн Blizzard использует во всех своих играх, даже в StarCraft 2 – и тут жалоб от геймеров не было только потому, что мультяшность оказалась к лицу вселенной зергов и протоссов. А на самом деле во всех проектах Blizzard (и их подражателей) мы видим примерно одинаковые яркие и простые цвета (красный, синий, зеленый), гипертрофированные формы и, конечно, богатые красивые текстуры – как на персонажах, так и на локациях. Как раз этим и создается фирменный стиль для игр компании.

«СУТЬ НАШЕГО СТИЛЯ В ТОМ, ЧТО ПРОПОРЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ И ПРЕДМЕТОВ СЛЕГКА ГИПЕРТРОФИРОВАНЫ: В WORLD OF WARCRAFT ЭТО ОСОБЕННО ЗАМЕТНО, В STARCRAFT ЧУТЬ МЕНЬШЕ. ЦВЕТА МЫ ВЫБИРАЕМ ПОПРОЩЕ, НИКАКИХ МЯГКИХ И ПАСТЕЛЬНЫХ ТОНОВ – НАЧАЛИ МЫ ТАК ДЕЛАТЬ РАДИ УДОБСТВА ИГРОКОВ, А ТЕПЕРЬ ЭТО ТОЖЕ СВОЕОБРАЗНАЯ ДЕТАЛЬ СТИЛЯ».

СЭМВАЙЗ ДИДЬЕ (SAMWISE DIDIER), АРТ-ДИРЕКТОР BLIZZARD

Модели персонажей и предметов в WoW простенькие, но за счет красивейших текстур игра все равно смотрится хорошо. И работает почти на любом компьютере.

В «Аллодах» текстуры прорисованы даже лучше, чем в проектах Blizzard. Хотя бы в графике «Нивал» своих главных соперников обогнал.

Как фанаты ни старались «обруталить» Diablo 3, ничего у них не вышло. В Blizzard, кажется, не хотят, не умеют и не собираются делать реалистичные игры. И это прекрасно.

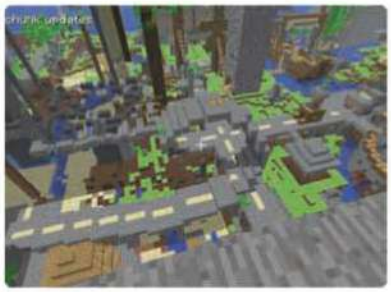
ЭКСПЕРИМЕНТЫ

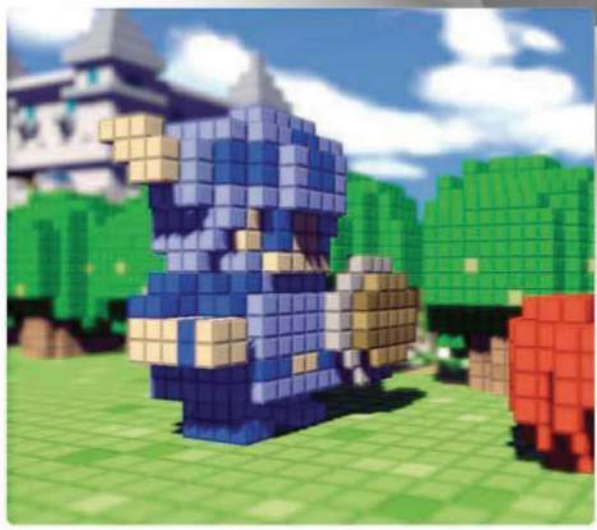
ЧЕРНЫЙ, БЕЛЫЙ, КРАСНЫЙ

Ненадолго обесцвечивать свои игры разработчики любили всегда: в новой «Алисе», например, картинка чернеет и белеет для супер-режима, а в шутерах палитру меняют при низком здоровье: у героя все будто бы темнеет перед глазами. Понятное дело, сделать всю игру черно-белой от начала до конца могли бы только безумцы – ведь аудиторию такой ход может отпугнуть. Но и безумцы в нашей причудливой индустрии нашлись: сотрудники японской Platinum Games выкрасили в черный, белый и красный цвета свой недавний консольный экшн MadWorld. Итог вышел неожиданным: игра не только получила оценки в районе 8 из 10, но и продалась приличным для своей платформы (Nintendo Wii) тиражом в 600 тысяч копий. Так что не бойтесь экспериментировать, разработчики. Игроки любят новое.

ПИКСЕЛИЗАЦИЯ

Геймеры и геймдизайнеры дружно стареют – и к старости уходят с головой в ностальгию. А в играх ностальгия представлена, конечно, восьмибитным ретро – и ничто не говорит «ретро» так громко, как пиксели размером с теннисный мяч. Где аудитория, там и товар: «пикселизованных» игр пока хоть и немного, но тенденция явно намечается. На ПК главным представителем такого стиля является Minecraft, но здесь ретро-обертка была, пожалуй, необходимостью в геймплее – ведь страшноватые пиксельные кубики стали идеальным строительным материалом (идеальным для игры с бюджетом, стремящимся к нулю). А на консолях «пикселизованность» подается еще прямолинейней: например, недавняя RPG 3D Dot Game Heroes открыто и без стеснений во всем – включая картинку – копирует своих престарелых сородичей по жанру.





ЛЮБИТЕЛЬСКАЯ СЪЕМКА

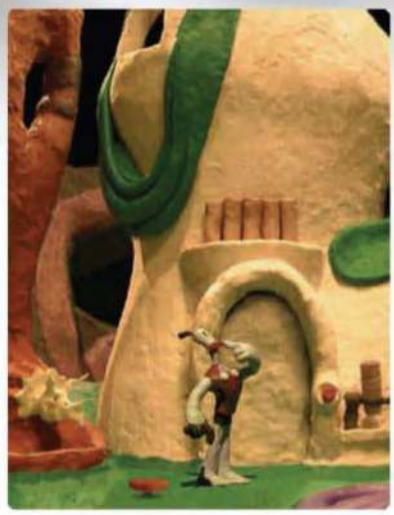
Парадоксально, но иногда стилизация работает на реализм. Например, в случае Kane & Lynch 2: наложив на экран фильтры, симулирующие любительскую съемку, авторы выжали из старенького движка невероятно правдоподобную картинку. Жаль, что кроме картинки козырей (да и вообще карт, кажется) у них не было.

ТКАНЬ

«Игра, сшитая из ткани», – такой странный титул носит засланный консольный казачок Kirby's Epic Yarn. Обыкновенный платформер внутри, снаружи он представляет собой концептуальную бомбу. Герои из ворсистых ниточек, гладь воды – вьющаяся веревочка, задник – из кусков разной ткани, по уровням разбросаны заплатки, которые можно отрывать, и молнии, которые можно расстегивать. Такого никто еще не делал и, думается, делать не будет.

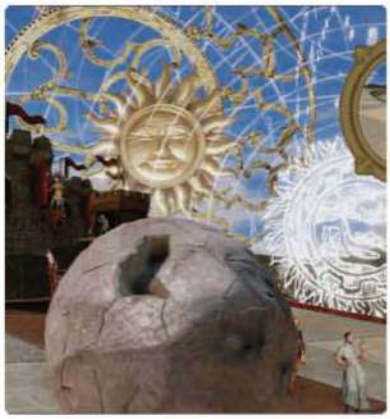
ПЛАСТИЛИН

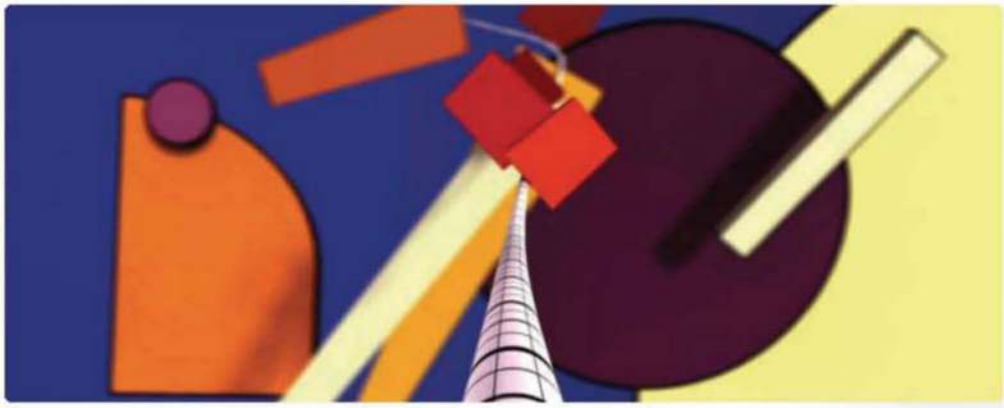
Так и не научившись отображать реалистичный 3D-пластилин, мы с вами страдаем без хороших игр. А ведь были времена: в 90-х на полках стояли нечеловечески милые пластилиновые компьютерные игры, и во главе их был, конечно, Neverhood. Создавалось такое добро по простейшим технологиям: сцены и герои банально лепились из пластилина и снимались на камеру. Зато результат был крайне душевный. Кстати, многие писишники этого не знают, но у Neverhood был сиквел: назывался он Skullmonkeys, представлял собой платформер и выходил только на PlayStation. И не надо ругать авторов за смену жанра: пластилин остался, дурацкие песенки стали еще глупей, и юмор никуда не убежал. Критики игру очень хвалили.



ЛЕТАЮЩИЙ ЦИРК

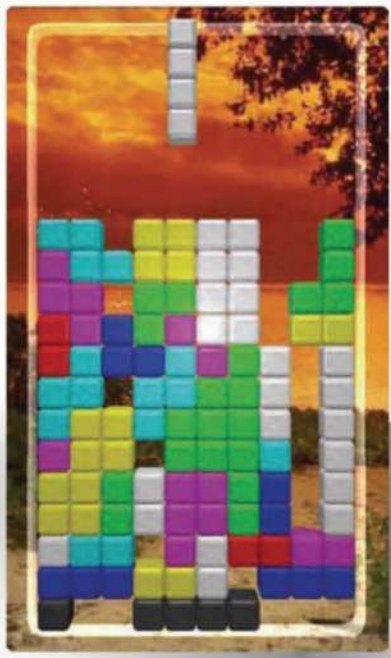
Всегда будут игры, стиль которых не поддается никакой классификации. Не мультяшный и не реалистичный, не абстрактный и не пикселизованный. Просто... странный. За примером далеко ходить не надо: можно вспомнить Rock of Ages, крайне необычный проект от авторов Zeno Clash. Объемные персонажи чередуются с двумерными, небо то выглядит обыкновенно-голубым, то преображается в сцену для какого-то улыбающегося божества-солнца. Если этот форменный кавардак что-то и напоминает, то разве что британский комедийный сериал Monty Python.





АБСТРАКЦИОНИЗМ

В кино, живописи и музыке абстракционизм осознанно развился относительно поздно – а игры зато с ним родились. Чем еще назвать тетрис, кроме как творческой абстракцией? В жанре головоломок аморфные, бессмысленные и нереалистичные формы правят по сей день. Иногда из них даже пытаются сделать предмет искусства: как, например, в свежей инди-игре Proun, попавшей в музей современного искусства Van Abbe Museum. Игрок в ней движется по некому канату, протянутому среди предметов странных форм, и может вокруг этого каната вращаться, чтобы уклоняться от препятствий. Выглядит действительно не хуже, чем работы признанных абстракционистов.



РЕКЛАМА

© SQUARE ENIX Ltd. 2011. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. OnLive is a registered trademark of OnLive, Inc.
All other trademarks are the properties of their respective owners.

ПОХОЖЕ НА: Street Fighter IV, Street Fighter II
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2 игроков

Автор:
Анатолий Сонин

ЖАНР: Fighting
ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Capcom
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6600 или Radeon X1600
ИНТЕРНЕТ: games.1c.ru/ssf4_ae

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION

УЛЬТИМАТИВНАЯ ВЕРСИЯ ПЕРВОКЛАССНОГО ФАЙТИНГА

В лице Джури разработчики получили не только первого корейца и тхеквондиста, но еще и очень колоритного злодея. «Ага!» – кричат на форумах игроки из Кореи. – Как наша соотечественница, так сразу злая! Никогда вы нас не любили, глупые японцы!»

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ 39 бойцов, дополненный онлайн, отлаженный до идеала геймплей. Полная разрушаемость машин.

– Ни нормальный сюжетный режим, ни человеческая тренировка так и не появились. Обучение проходит по старинке: через слезы и сопли в онлайновых боях.

ЛУЧШАЯ И САМАЯ ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ STREET FIGHTER IV, ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ К ПОКУПКЕ ВСЕМ, КТО ХОТЬ НЕМНОГО ИНТЕРЕСУЕТСЯ ФАЙТИНГАМИ.

9.0
великолепно

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Японцы из Capcom когда-то обещали, что Super Street Fighter IV ни за что и никогда не будет портирован на ПК. Обещание сдержано, ставим галочку: пропустив супериздание, мы, как видите, получаем следующую версию игры, которая включает не только все бонусы прошлой, но и мелкие улучшения сверху. Встречайте ультимативный файтинг самого классического типа.

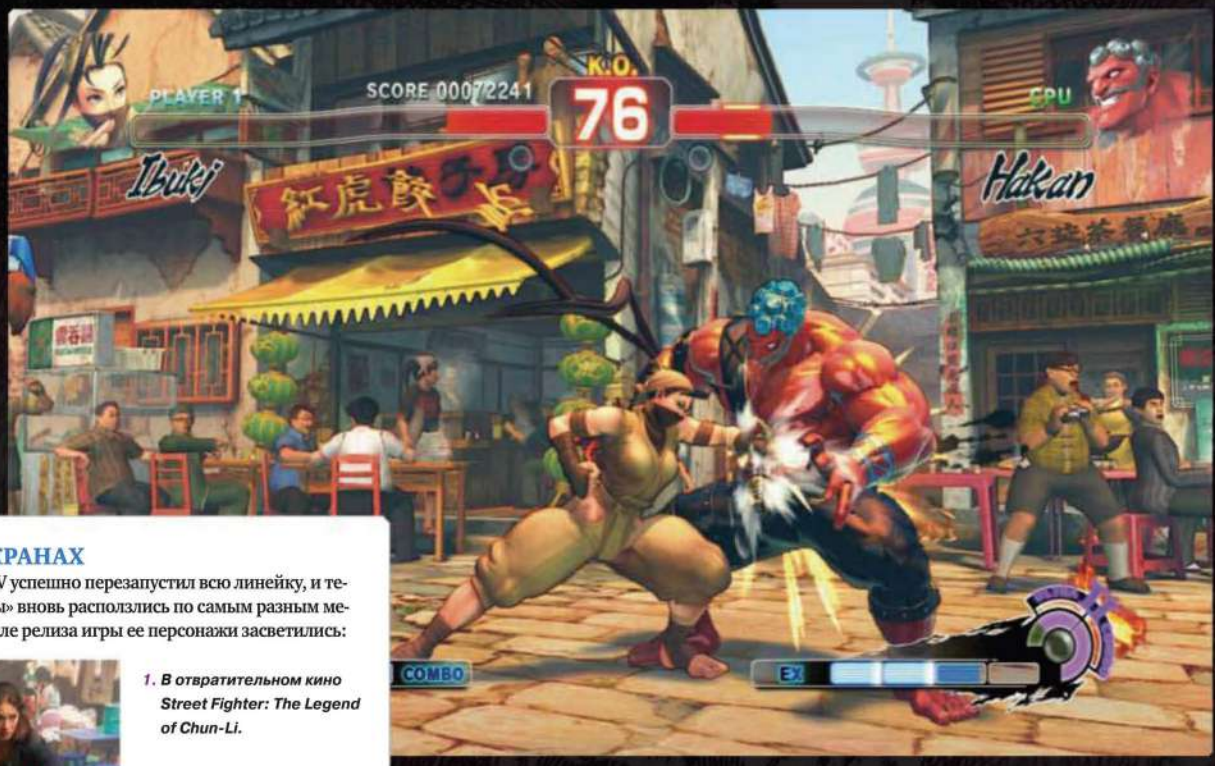
SSFIV:AE – это 14 новых персонажей и пучок свежих арен, это доработанный баланс и добавленные приемы, это по-прежнему ужасный сингл и по-новому прекрасный онлайн. Иные разработчики назвали бы такую игру большим сиквелом, Capcom скромно считает ее всего лишь улучшенной версией Street Fighter IV.

И, конечно, тут осталось все, что делало оригинал великим – включая 25 старых бойцов. Да-да, теперь ростер распух аж до 39 персонажей – между прочим, одна из крупнейших подборок за всю историю сериала. Чунь-Ли, Кены и Сагаты никуда не делись – хотя и на месте они последние годы не стояли. В Super Street Fighter IV баланс оригинальных героев переработали, и тот же Сагат стал заметно слабей, а его известный Tiger Shot серьезно потерял в уроне. Других стариков вроде Гайла и Кена, наоборот, прокачали – у Рю, например, коронный прием Shoryuken только усилился. Впрочем, большинство игроков таких мелочей даже не заметит – эти детали полезны только тем, кто играет на чемпионатах, а им и обзоров читать не на-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Геймдизайнеры Capcom любят в последнее время нудеть об упадке японской игровой индустрии и отдавать свои сериалы западным командам. Слава богу, хотя бы в жанре файтингов первенство остается у страны самураев – и Capcom это отлично понимает. Последние годы компания, кажется, только на драки и полагается: выпускает дополнения и портативные сиквелы к Street Fighter IV, недавно сделала продолжение Marvel vs. Capcom, а теперь занимается Street Fighter X Tekken. Вот уж действительно, ренессанс файтингов.

STREET FIGHTER С РОЖДЕНИЯ БЫЛ И ДО СИХ ПОР ОСТАЕТСЯ ИГРОЙ ДЛЯ ХАРДКОРЩИКОВ – ДЛЯ ТЕХ, КТО УЧАСТВУЕТ В ЧЕМПИОНАТАХ И БЬЕТСЯ С ДРУЗЬЯМИ НЕ НА ЖИЗНЬ, А НА СМЕРТЬ.



В меню ПК-версии есть пункт Benchmark, и неспроста: это все еще самая зрелищная драка на рынке.

НА ДРУГИХ ЭКРАНАХ

Выход Street Fighter IV успешно перезапустил всю линейку, и теперь «уличные бойцы» вновь расползлись по самым разным медиаплатформам. После релиза игры ее персонажи засветились:

1. В отвратительном кино Street Fighter: The Legend of Chun-Li.

2. На iPhone и iPad, где в 2010-м вышел порт четвертой части – с традиционным для платформы неудобным управлением, на этот раз сокращенным с шести кнопок до четырех.

3. С героями Tekken в грядущих файтингах Street Fighter X Tekken и Tekken X Street Fighter – первый создают в Capcom, второй в Namco Bandai.

4. В комиксах от известной команды Udon – художники создали уже 53 выпуска рисованных историй про Street Fighter, из которых четыре основаны на свежей версии игры.

5. В полнометражном аниме Street Fighter IV: The Ties That Bind. Получилось не очень качественно, но хоть сюжет раскрывает.

6. В портативной игре Super Street Fighter IV: 3D Edition для новенькой консоли 3DS. Как и полагается, с честным объемным изображением без очков.

до, купят без лишних слов. Для простых же людей главным бонусом SSFIV:AE остаются 14 новых бойцов.

ВРЕМЯ ОБМАЗЫВАТЬСЯ МАСЛОМ

Персонажи оригинального Street Fighter IV хорошо игрались в обороне, а дебютанты заточены скорее под агрессивную тактику – и как раз этого сериалу не хватало. За кого бы вы ни играли в прошлом выпуске, в SSFIV:AE вы откроете для себя нового любимца. Например, поклонникам Хонды в частности и борьбы в целом приглянется Хакан – турецкий реслер, у которого главная техника состоит в обмазывании оливковым маслом. Облились из чана – и вперед, скользить по полу вихрем, выполнять подкаты и причудливые захваты, после которых враг как ракета вылетает из скользких рук героя и вмазывается в край экрана.

Для геймеров с традиционной бойцовской ориентацией есть новенькая кореянка Джури – она настолько понравилась разработчикам, что даже заняла половину вступительного ролика к игре. Кровожадная и истеричная, Джури метает на пол-экрана энергетические снаряды, отправляет врага в нокаут вертушками и с молниеносной скоростью мельтешит ударами ног. Универсальный, быстрый и простой на начальном уровне боец.

Джури и Хакан – единственные, на самом деле, новички в полном смысле этого слова: остальные свежие герои уже в том или ином виде появлялись в сериале. Причем, что забавно, некоторых

ЗА КОГО БЫ ВЫ НИ ИГРАЛИ В ПРОШЛОМ ВЫПУСКЕ, В SSFIV:AE ВЫ ОТКРОЕТЕ ДЛЯ СЕБЯ НОВОГО ЛЮБИМЦА.

Анимешные заставки в аркадном режиме Super получились традиционно позорными. Не привыкать.

Мини-игры вернулись и никому оказались не нужны. Разве что для ностальгирующих фанатов сгодится.

Размеры ступни Ибуки удивляют даже видавшего виды Бланку.

мы видели в будущем – серьезно настроенная школьница-каратистка Макото и галантный боксер Дадли, например, впервые появились в выпуске Street Fighter III, события которого развивались через несколько лет после окончания истории Super Street Fighter IV.

Что же до боевой системы, то она толком не изменилась – вы все еще можете использовать Focus Attacks и все еще следите за двумя линейками энергии: Revenge Gauge и Super Gauge. Первая наполняется при получении урона, вторая – в основном при нанесении, одна отвечает за ультра-комбо, другая – за супер-комбо. Кстати, раньше у каждого героя была только одна ультра, теперь же все получили по второй, дополнительной. Переключаться между ультрами нужно до начала матча, и на экране всегда видно, какой прием выставлен у противника. Для кого-то это мелочь, а ветеранам атаки такого калибра могут сбить всю тактику.

Джури только пришла, а уже стала популярней Роуз. Отсюда очевидное: Роуз, поменьше одежды!

ПУБЛИЧНАЯ КАЗНЬ

Street Fighter с рождения был и до сих пор остается файтингом для хардкорщиков – для тех, кто участвует в чемпионатах и бьется с друзьями не на жизнь, а на смерть. А поэтому с синглом тут все традиционно печально: его, кажется, даже и не пытались доработать. Все, что есть в SSFIV:AE для игрока-одиночки – режим аркады и Challenge Mode. Аркада вроде как развивает сюжет и знакомит с персонажами, но на самом деле играется исключительно тухло: история тут подается ужасными аниме-роликами, а бои в массе своей не несут смысловой нагрузки. Единственный плюс: в этот раз аркаду проходить никто и не заставляет, потому что все бойцы открыты с самого начала. А продвижение в одиночной карьере дает лишь мелкие бонусы вроде новых расцветок костюмов. Challenge Mode не

Наступит ли тот момент, когда школьниц-каратисток в Street Fighter окажется слишком много? Нет. Конечно, нет.

PC-ВЕРСИЯ

Некоторые файтинги нормально играются с клавиатуры, но Street Fighter IV – не тот случай. Коронные приемы, в которых стик нужно провернуть по всему кругу, на клавиатуре повторить если и возможно, то очень уж непросто. Для соревновательной игры обязательно придется купить геймпад или, еще лучше, аркадный стик.

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Адон (Adon)
Первое появление – Street Fighter (1987)
Боксер муай тай, ученик Сагата, который пытается превзойти учителя – причем уже которую игру подряд. Уникальным его делает обилие воздушных атак, бьющих по диагонали.

Коди (Cody)
Первое появление – Final Fight (1989)
Уличный боец, который бился слишком рьяно – и угодил в тюрьму. За решеткой Коди стало скучно, поэтому он сбежал и отправился искать приключений. Как и в старых играх Final Fight, в SSF4:AE Коди умеет поднимать с пола ножик и пырять им противников.

Гай (Guy)
Первое появление – Final Fight (1989)
Бывший напарник Коди, ныне активный борец с преступностью и мастер техник ниндзя.

Ди Джей (Dee Jay)
Первое появление – Super Street Fighter II (1993)
Кикбоксер из Ямайки, по совместительству музыкант и брейкдансер. Особых целей у него нет, просто ищет новое звучание и любит подраться.

Ти Хоук (T. Hawk)
Первое появление – Super Street Fighter II (1993)
Индеец, который в прошлых играх отвоевывал родную землю у М.Байсона. Теперь отправляется спасать из рук злодеев сестру.

Злой Рю (Evil Ryu)
Первое появление – Street Fighter Alpha 2 (1996)
Рю, в котором проснулась «ультимативная сила» – поддался темной стороне, иначе говоря. Играется как этакая смесь Рю и Акумы.

Дадли (Dudley)
Первое появление – Street Fighter III (1997)
Британский боксер-джентельмен, попивающий чай и выращивающий розочки. Сын известного атлета и бизнесмена, Дадли стал в игре бойцом неожиданно универсальным – он, может быть, не перепрыгнет через всю локацию, но зато в ближнем бою кого угодно победит.

Задники в игре настолько красочные, что иной раз и персонажа на них не заметить. Хотя полигонов здешним индусам явно не хватает.

Об игровом прошлом Коди напоминает ножик, который герой умеет поднимать и кидать.

менее уныл: он призван знакомить игрока с приемами персонажей, но делает это вне всякого контекста. Тут вы не поймете, когда и зачем использовать атаки, только как их выполнять технически. Так что весь процесс – и тренировка, и спарринг, и прокачка – все это отводится на долю онлайна.

И в онлайне SSFIV:AE работает вполне серьезная система развития: по мере игры раздаются очки двух типов – Player Points и Battle Points. Первые отражают, сколько игр вы выиграли, а сколько проиграли; вторые показывают ваше мастерство в управлении каждым отдельным персонажем. Получается приятная комбинация: с одной стороны, поощряется хорошая игра без проигрышей, с другой – за эксперименты с подборкой героев никаких ужасных пенальти вас не ждет.

Воевать приходится в горстке разных режимов: есть бои, чемпионаты, командные матчи и замечательный Endless

Ибуки (Ibuki)
Первое появление – Street Fighter III (1997)
Ученица-ниндзя с очень девчачьими интересами – в аркадном режиме SSF4:AE она, например, убегает с тренировки, чтобы «познакомиться с какими-нибудь крутыми парнями». Мастер перемещения по воздуху.

Макото (Makoto)
Первое появление – Street Fighter III (1997)
Юркая и не в меру сильная каратистка, которая отправляется на чемпионат за деньгами – они Макото нужны, что восстановить семейное додзе, заброшенное после смерти отца.

Юн и Янь (Yun и Yang)
Первое появление – Street Fighter III (1997)
Близнецы из Гонконга, в боях быстрые и ловкие – один катается на роликах, второй использует скейт. Хотя на первый взгляд персонажи похожи как две капли воды, хардкорные игроки найдут в их приемах массу отличий.

Джури (Juri)
Новичок из Super (2010)
Злобная тхеквондистка из Южной Кореи, которая работает на антагониста Street Fighter IV. Скоростная и довольно универсальная, она имеет дистанционные атаки на разную высоту (слегка медленные, правда), антивоздушную вертушку и прекрасные комбо в прыжке.

Хакан (Hakan)
Новичок из Super (2010)
Турецкий реслер, любящий муж, отец семерых и президент компании по производству оливкового масла. Цель у Хакана дурацкая: найти идеальный рецепт масла. Медлительный и неповоротливый в игре, Хакан имеет несколько дальнобойных и скоростных атак и, конечно, любит обливаться маслом – это особый прием, который увеличивает атаку, защиту и дальность некоторых ударов. Кстати, любопытная деталь: в Турции действительно существует такая вот масляная борьба – но приемы в реальности, конечно, попроще и поскучней.

Они (Oni)
Новичок из Arcade Edition (2011)
Бессмысленное и беспощадное порождение зла – эволюция Акумы в еще более демоническую форму. С игровой точки зрения Они (ударение на первый слог – это «демон» по-японски) весьма напоминает своего прародителя.

14 новых персонажей, говорите… Эх, а играть-то все равно будут сплошь и рядом за Рю и Сагата.

Обливание – лучшая разминка перед боем.

Battle, симулирующий игру за автоматом. Сражения в «бесконечной битве» проходят по элементарным правилам: два человека дерутся, проигравший уходит, а выигравший остается и встречает следующего бойца. Особенно приятно, что в ожидании своей очереди выбывшие не отправляются молча пить чай, а следят за игрой и переговариваются. Прямо как в зале игровых автоматов. Наконец, есть режим повторов, где можно смотреть на чужие битвы и набираться ума да разума. Только на ПК он не особенно-то и нужен: YouTube всегда где-то рядом, а там удобней и перематывать, и матчи находить, и друзьям их показывать. Такой прекрасной онлайновой частью SSFIV:AE искупает все грехи части сингловой. На выходе мы, как и хотелось, имеем игру, на которую можно потратить не один десяток и не одну сотню часов. Да что там можно – нужно! Следующий файтинг такого уровня появится на ПК не скоро.

Дадли, может, медленно передвигается, но удары у него проходят молниеносно – прямо как у настоящего боксера.

ПОХОЖЕ НА: Virtua Tennis 3
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-4 игрока

Автор: Сергей Думаков

VIRTUA TENNIS 4

ТЕННИСНЫЙ СИМУЛЯТОР, В КОТОРОМ ТЕННИС – НЕ ГЛАВНОЕ

ЖАНР: Sports, Arcade
ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C-SoftClub
РАЗРАБОТЧИК: Sumo Digital
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или аналогичная Radeon
ИНТЕРНЕТ: www.sega.com/virtuatennis4

Есть популярное мнение, что японцы могут превратить в настольную карточную игру все, что угодно – и раз уж им удалось это сделать с похождениями Марио (см. серию консольных игр Mario Party), то вряд ли нужно удивляться тому, как выглядит свежий Virtua Tennis 4. Однако не стоит относиться к этому симулятору снисходительно: при всей своей внешней легкости и простоте это едва ли не самое интересное, что происходило с электронным теннисом за последние годы. Кудесники с Востока, что с них взять! В свое время они устроили встряску футбольному болоту с помощью Pro Evolution Soccer, теперь вот это. Красота.

Виртуальные спортсмены в игре максимально похожи на свои реальные прототипы.

САМ СЕБЕ НАДАЛЬ

Однако если в случае с PES была сделана ставка на реалистичность и правдоподобность, здесь мы имеем дело с почти монтипайтоновским абсурдом. Virtua Tennis 4 – это в первую очередь аркада, причем аркада чистая, без примесей серьезного симулятора. Три вида ударов и чисто визуальная разница между травой и грунтом, зато – огромный внутриигровой магазин, где можно купить, скажем, ракетку в виде пятиконечной звезды или вогнутого полумесяца. Собственно сам теннис здесь больше похож на растянутые во времени QTE из «больших» игр: спортсмен способен дотянуться с середины корта почти до любого его участка, а если еще хотя бы немного перемещаться, то никаких проблем с принятием мячей не будет; полноценный матч можно провести, используя всего лишь одну кнопку; механика примитивна и неизменна. В режиме быстрой игры VT4 и вовсе похож на облагороженную версию аттракциона Wii Sports – но играется при этом удивительно ярко и интересно. Все правильно, программа сама генерирует живые и сочные моменты, выбирает ракурсы и сочиняет интриги, нам лишь остается вовремя нажимать на единственную кнопку... ведь даже разницы между именитыми спортсменами, чьи образы по лицензии использует игра, нет никакой, разве что Шарапова кри-

Тренировка тренировкой, но когда на корт выползает самая настоящая змея – это уже слишком, вам не кажется?

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

PC-ВЕРСИЯ

Версия для PC выходит несколько позже, чем консольные, и традиционно предлагает высокое разрешение формата Full HD и разнообразные режимы сглаживания. Выглядит она гораздо лучше своих коллег, это бесспорно, однако в плане контента им немного уступает: нет, например, таких легенд тенниса, как Борис Беккер и Стефан Эдберг. Отсутствуют и специальные режимы игры для моушн-контроллера (просто потому, что пока на PC таких контроллеров, увы, нет).

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Необычный взгляд на знакомые вещи, отличная графика и плавная анимация, неплохой набор спортсменов, уникальный карьерный режим и зажигательные мини-игры.

– Пренебрежение к спортивной составляющей, низкая продолжительность матчей в режиме карьеры, скудный набор турниров и кортов, небольшой выбор режимов игры.

ТЕННИС ЯПОНСКИМИ ГЛАЗАМИ: БЫСТРЫЙ, УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ, ЯРКИЙ И НЕ ИМЕЮЩИЙ С НАСТОЯЩИМ ТЕННИСОМ НИЧЕГО ОБЩЕГО.

7.0

хорошо

чит дурным голосом, а Федерер томно стонет после каждого отбитого мяча. В очном поединке силы всех теннисистов абсолютно равны.

ФИШКИ И КАРТОЧКИ

Максимума наплевательского отношения к королевскому виду спорта VT4 достигает в режиме карьеры, который здесь называется World Tour. Собственно, главная опция одиночной игры и выглядит самой настоящей настольной «ролевкой», форменным издевательством над привычной древовидной структурой турниров. Вместо утомительных квалификаций и тренировочных матчей – игровое поле, разбитое на сегменты, и набор карточек на определенное количество ходов. Каждый сегмент символизирует некоторое событие: тренировку, соревнование, день отдыха. За ход можно использовать одну карточку. Каждая использованная заменяется новой, которую игра выбирает случайным образом. Задача игрока – дойти до последней клетки, набрав при этом необходимое количество очков: это позволит участвовать в крупнейшем турнире года. Звучит безумно, да и выглядит, честно говоря, точно так же. Однако вместе с этим разработчики добавили в этот режим бескомпромиссную тактическую часть! У нашего новичка, которого мы только что слепили во внутреннем редакторе, есть набор базовых характеристик, главный из которых – выносливость. Изнурительная работа на тренировках позволяет улучшать и отдельные характеристики, и выносливость в целом (сами тренировки – просто песня: спарринг при работающих турбинах, доставка цыплят маме-несушке, покер с гигантскими картами... да-да, мы все еще говорим о теннисе), причем малейшая ошибка карается вывихнутой ногой или переломом руки перед решающим матчем. Сложная система начисления очков-звезд, которые и дают право на участие в том или ином рейтинговом соревновании, заставляет ломать голову: провести дополнительную тренировку, отдохнуть в отеле или пойти на встречу с фанатами? Первая, возможно, увеличит «стамину», вторая восстановит силы, а третья добавит звезд в копилку – но гарантированно опустошит шкалу выносливости... вот и выбирай. Забавно, но сама игра при этом отходит на второй план: поединки коротки и состоят зачастую вообще из одного гейма, в то время как планирование путешествия по извилистым веткам карты – занятие долгое и зачастую куда более интересное.

ГЛАВНОЕ – МАССАЖ

При этом иногда Virtua Tennis 4 взбрыкивает и на ровном месте превраща-

На показательных матчах пустынно, как в музее, – даже если играют Надаль с Федерером.

В режиме карьеры тут придется провести большую часть времени – зато попутно можно выучить названия крупнейших китайских городов.

Шарапова стережет заднюю линию, но Фернандо Гонсалес справится и в одиночку. Судья на вышке откровенно скучает.

ИНОГДА ВОЗНИКАЕТ ОЩУЩЕНИЕ, ЧТО НА КОРТЕ НАХОДЯТСЯ НЕ СПОРТСМЕНЫ, А СОШЕДШИЕ С УМА СУПЕРГЕРОИ В ШОРТАХ И ТЕННИСКАХ, БЬЮЩИЕ ПО МЯЧУ С СИЛОЙ, СПОСОБНОЙ СВАЛИТЬ С НОГ КОНЯ.

Публика здесь очень часто болеет за слабого и подбадривает того криками – что, в общем-то, бедолаге не помогает.

Недаром с Рафаэля Надаля ручьем льется пот: матчпойнт в битве против заклятого врага!

В начале карьеры приходится щеголять едва ли не в трусах: денег не хватает даже на нормальные носки.

ется в настоящий ад: противник вдруг начинает играть как бог, предлагаемые карточки ведут лишь на клетки с отрицательными эффектами, очков ни на что не хватает – мрак. Это тем более грустно, что, согласно классической аркадной традиции, ошибок на глобальном уровне игра не прощает: не сумел пробиться в итоговый турнир текущего года – с большой долей вероятности будешь плестись в хвосте все четыре следующих. Впрочем, не беда: любой турнир можно начать с квалификации, а при должной сноровке VT4 позволяет обыгрывать оппонентов и со сломанными руками, и с вывихнутыми ногами. Другое дело, что в первый раз по незнанию можно вообще проскакать по игровому столу жеребцом, так и не сыграв ни одного матча – ничего не поделаешь, специфика жанра. Разобравшись же в мудреных пиктограммках (попробуй пойми, что означает круг в круге и чем он отличается от квадрата в круге!), начинаешь думать на несколько ходов вперед – благо, все возможности для этого игра предоставляет с избытком. Есть клетка-бутик, где можно купить билет с нужным количеством ходов или сеанс восстановительного массажа. Есть агенты, которые помогают выжать из обычной журнальной фотосессии максимум очков опыта. Есть, в конце концов, довольно сложная система стилей: в процессе тренировок заполняются особые шкалы, которые позволяют разблокировать бонусы, начисляемые за те или иные приемы во время матча. Если вам по душе обмен ударами с дальней дистанции – приобретите соответствующий стиль, и с каждым отбитым мячом станет быстрее заполняться, гхм, еще одна шкала (ради которой, собственно, все и затевалось). Как только шкала заполнится до предела, игрок под нашим управлением сможет выполнить силовую атаку, которую соперник почти наверняка не сможет парировать. К слову говоря, у топовых игроков есть жульнический стиль, который заполняет шкалы при любом ударе из любой позиции... правда, толку от него чуть: компьютер пользуется легальным читом бездарно, отбить его «мощный» удар ничуть не сложнее, чем обычный.

Сразу три наших девушки! Приятно. Но выбор все равно удручающе мал.

На чьей половине таймер бомбы достигнет нуля — тот, само собой, и проиграл. Мягко выражаясь.

ЛЕГКО БЫТЬ МОЛОДЫМ

Играется все это, конечно, необычайно весело. Градус идиотизма поднимается до угрожающей отметки в парных матчах – иногда возникает ощущение, что на корте находятся не спортсмены, а сошедшие с ума супергерои в шортах и теннисках, бьющие по мячу с силой, способной свалить с ног коня. Серия Top Spin, конечно, этому капустнику не конкурент – у них даже цели разные. Virtua Tennis – это про необычайную легкость бытия, про дорогие хобби и задорно прожигаемую молодость, про вечное солнце и беззаботные уикэнды. Конечно, никаким серьезным симулятором тут и не пахнет, зато и эмоции сплошь позитивные. ■

РЕКЛАМА

Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1,6604 Höfen, Austria. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. © Copyright 2011 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2011, Techland Sp. z o.o., Poland. © Copyright 2011, Chrome Engine, Techland Sp. z o.o.
© 2011 ООО «Акелла» Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. www.akella.com

ПОХОЖЕ НА: адвенчуры девяностых
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Денис Кублицкий

Рисованные персонажи смотрятся плоско, но в целом картинка выглядит достойно. Жаль, широкоформатный размер не поддерживается.

ПОСЛЕЗАВТРА

СИМПАТИЧНАЯ, ИНТЕРЕСНАЯ И УМНАЯ АДВЕНЧУРА НА ЗЛОБОДНЕВНУЮ ТЕМУ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** A New Beginning
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Lace Mamba Global
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Daedalic Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 7600GT или Radeon X1600
- **ИНТЕРНЕТ:** www.anewbeginning-game.com

Рано или поздно человеческая цивилизация прекратит свое существование. Читая предсказания ученых и астрологов, научную фантастику и религиозные трактаты, можно найти множество вероятных причин – столкновение планеты с астероидом, нападение инопланетян, возвращение Нибиру, переход людей на новую ступень развития… Глобальная экологическая катастрофа в этом обширном списке ничуть не хуже других.

Оставим выбор русскоязычного названия на совести «Акеллы» – с известной кинокартиной у игры нет практически ничего общего. Разбавленный дешевым героизмом фильм рассказывает, как человечество старается выжить во время катастрофы. A New Beginning пытается ответить на вопрос, можно ли катастрофу предотвратить. Игра не станет предостережением падким до наживы корпорациям и политикам, да такой задачи перед Daedalic и не стояло. Здесь нет излишнего морализаторства, громких разоблачений, напускного пафоса и перегретого драматизма. Это всего лишь захватывающая история, в которой сплелись известные факты, наивные догадки и штампы научной фантастики.

ПЯТНА НА СОЛНЦЕ

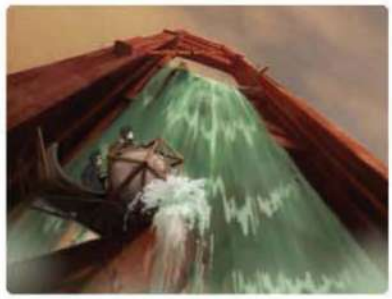
После экологической катастрофы на планете и мощной вспышки на Солнце жизнь на Земле была практически уничтожена. 500 лет спустя человечество живет в подземных бункерах, питается таблетками и строит машины време-

Так, по мнению художников Daedalic, будет выглядеть Земля спустя несколько столетий.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Штаб-квартира Daedalic Entertainment находится в Гамбурге, где студия была основана в 2007 году. Компания занимается исключительно адвенчурами и о разработке первых проектов объявила еще 4 года назад. Одним из них была A New Beginning. Второй объявленной игрой стала The Whispered World, вышедшая у нас в прошлом году под названием «Ускользающий мир». Очень душевная и красивая история: если бы не дурацкие загадки и скучнейший голос главного героя, в активе Daedalic было бы «восьмеркой» больше. К сожалению, остальные проекты компании качеством не блещут и не достойны упоминания.

Немалая часть истории излагается в виде анимированных комиксов. Нечто подобное мы видели в Max Payne.



Авторы не стеснялись экспериментировать с ракурсами, отображая масштаб локаций.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

+ Банальная на первый взгляд завязка превращается в нескучную приключенческую историю, сверкающую правдоподобными персонажами и логичными загадками.

– В основном технического плана: нет поддержки широкоформатной картинки, движения губ персонажей не синхронизированы с речью, рваная анимация и мелкие недоработки.

ВЕЛИКОЛЕПНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ЦЕНИТЕЛЕЙ ЖАНРА И НЕ ТОЛЬКО. КАНДИДАТ НА АДВЕНЧУРУ ГОДА.

8.0

очень хорошо

ни, ненадолго выходя на поверхность для определения активности светила. Плохие новости: звезда начинает светить сильнее, обещая в скором времени прожарить весь земной шарик. Еще один мощный выброс энергии, и подземные бункеры превратятся в подземные склепы с горстками пепла. Человечеству не остается иного выбора, кроме как отправить в прошлое экспедицию, которая попытается предотвратить катастрофу.

Великие умы будущего просчитались – совершив скачок в 2050-й год, спасители оказались в самом разгаре конца света. На поверхности Земли еще можно находиться без скафандра, но будущее планеты предрешено – скучает занесенный песком Тадж-Махал, мерно спит заваленный снегом Кремль, сверкает молниями Эйфелева башня и поблескивает залитый радиоактивной водой Сан-Франциско. Наверное, вы уже догадываетесь, что большая часть путешественников во времени тут же погибает, а игроку предстоит управлять выжившим героем, который и спасет ситуацию. С тем лишь исключением, что радистка Фэй (Fay) – не супермен из будущего, а хрупкая девушка, знакомая с историей Земли в лучшем случае по электронным книгам. Настойчивость и смекалка – все, что есть у нее для успешного выполнения миссии.

В 2050 году, куда сначала попадает экспедиция из прошлого, уже произошел катаклизм, и немногие выжившие попрятались под землей.

СЮЖЕТ ИГРЫ – ЧТО ТЕКУЩИЙ ПОД НОГАМИ РУЧЕЕК: ЗАСНУТЬ НЕ ДАЕТ, НО И СЮРПРИЗОВ НЕ НЕСЕТ.

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

В душе своей A New Beginning – классический LucasArts'овский квест, только без пиксел-хантинга. Даже «общение» с предметами сделано по старинке – при нажатии кнопки мыши появляется радиальное меню, где можно выбрать способ взаимодействия: осмотреть, взять, использовать, открыть. Но и современность игры бросается в глаза: загадки просты и логичны, диалоги полностью озвучены, немногочисленные головоломки можно пропустить (если не удастся решить за несколько минут), активные точки услужливо подсвечиваются при нажатии «пробела». В последние годы авторы адвенчур часто пытались совместить классический внешний вид с осовремененным геймплеем и технической реализацией, но Daedalic справилась с этим чуть ли не лучше всех. A New Beginning не превращается в мчащийся по рельсам поезд, в котором игрок периодически нажимает «одну кнопку», но и не скатывается к хардкорности, заставляющей обшаривать экран в поисках скрытых вещей и упорно искать решение задач методом тыка. Правда, никаких намеков на правильную последовательность действия не ждите. Застряли – ищите в интернете прохождение.

В игре нет новомодных фич типа встроенных подсказок, разных уровней сложности, нелинейного сюжета или распараллеленных загадок (имеются в виду ситуации, когда доступные задачи можно решать в любой последовательности) – они ей и не нужны. Daedalic запутывает игрока лишь настолько, насколько требуется для решения очередной инвентарной задачки, а затем щедро награждает продвижением по сюжету. Не ждите от истории внезапных открытий и скелетов в шкафу – повествование даже излишне ровное, и в этом заключается один из основных недостатков A New Beginning. Ее фабула – что текущий под ногами ручеек: заснуть не дает, но и сюрпризов не несет.

КАПЛЯ НЕФТИ

Анимация тоже смазывает приятные в целом впечатления: как и в предыдущем большом проекте студии («Ускользающий мир»), она слишком рваная и местами выглядит неестественно. Движения губ не совпадают с речью – если авторы и заботились о синхронизации, она осталась в немецкой версии. Добавьте к этому мелкие технические недочеты и отсутствие нормальной поддержки широкоформатных мониторов (в полноэкранном режиме по бокам картинки добавляются черные полосы). Хотя от подобного проекта и не ждешь вылизанности – видно, что Daedalic старается экономить. Но это сложно отнести к недостаткам – будь у A New Beginning многомиллионный бюджет, мы бы получили очередной интерактивный фильм из жизни морпехов, спасающих Землю от нашествия чужих. И все же, несмотря на злободневный сюжет, игре чего-то не хватает. Железобетонной уверенности настоящего блокбастера, что ли? ■

ПОХОЖЕ НА: Heroes of the Pacific, Blazing Angels, Secret Weapons Over Normandy, Crimson Skies
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, мультиплеер до 8 человек

Автор: Артур Морозов

AIR CONFLICTS: SECRET WARS

КРАСИВЫЙ, НО НИЧЕМ НЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЙ АРКАДНЫЙ АВИАСИМУЛЯТОР

ЖАНР: Action/Arcade
ИЗДАТЕЛЬ: bitComposer Games
РАЗРАБОТЧИК: Games Farm
РАЗРАБОТЧИК В РОССИИ: Акелла
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce GTS 250 или Radeon HD 5670 512MB, джойстик или геймпад
ИНТЕРНЕТ: www.airconflicts.net

За время своего существования жанр военно-воздушных аркад в антураже Первой и Второй мировых войн перевидал столько разных – хороших, плохих и вообще никаких – игр, что удивить чем-либо, наверное, в принципе не способен. Продающаяся в Steam за демократичные тридцать долларов Air Conflicts: Secret Wars удивить и не пытается – это типичный «шутер в небесах», ничем не выделяющийся на фоне своих многочисленных предшественников и не превосходящий их.

Сюжет в играх такого рода обыкновенно если и присутствует, то для галочки, но в данном случае авторы явно переусердствовали. История преподносится в виде аляповатых, нарисованных как будто ребенком картинок (их, к счастью, можно пропускать) и назойливых, не в меру патетичных переговоров по рации (их, к сожалению, пропустить нельзя), предваряющих каждую миссию. Ситуация усугубляется тем, что всех персонажей игры озвучивают всего несколько актеров, и актеры эти безбожно переигрывают, что добавляет комичности и без того смешным (в плохом смысле) диалогам. Большая часть событий игры происходит в период Второй мировой войны в причудливых местах вроде Тобрука, Азербайджана и Югославии, где главная героиня, меланхоличная девушка с позывным ДиДи, бьется с вездесущим Люфтваффе (иногда – с русскими) и помогает местным движениям антифашистского сопротивления. В конце каждой из кампаний (их в игре семь) следует обязательная миссия-флэшбек, происходящая уже в эпоху Первой мировой, в которой от лица одного из сослуживцев отца ДиДи проясняются обстоятельства его таинственного исчезновения на фронте. Посвященные пропаже отца миссии скучнее (аэроплан из фанеры летает медленнее и ракетами не снабжен), но атмосфернее и служат приятным дополнением к основной кампании.

Мультиплеер не заслуживает отдельного упоминания. Всего два доступных режима – «десматч» и «командный десматч» – и в обоих самолеты противников перемещаются с ужасными лагами, делающими игру по сети невозможной.

Нефтяные вышки Баку.

Вид из кабины, как бы странно это ни прозвучало при взгляде на скриншот, вполне удобен.

Бомбардировщик занимает на экране много места и к тому же неповоротлив.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.0

Красивое небо, красивые самолеты, красивый ландшафт. Удобное управление и достойное музыкальное сопровождение.

Порой – очень скучная игра. Мультиплеер, которого лучше бы не было.

АРКАДНЫЙ АВИАСИМУЛЯТОР, КОТОРЫЙ ПОДОЙДЕТ ТЕМ, ДЛЯ КОГО ЭТОТ ЖАНР В НОВИНКУ. ОСТАЛЬНЫЕ ВРЯД ЛИ НАЙДУТ В ИГРЕ ЧТО-ТО ИНТЕРЕСНОЕ.

6.5
нормально

ПЕРВОЕ ВРЕМЯ ХОЧЕТСЯ ОТЛОЖИТЬ ВСЕ ЗАБОТЫ И ПРОСТО ЛЮБОВАТЬСЯ КРАСОТАМИ.

Основная кампания хотя и не преподносит сюрпризов, но предлагает задачи разных типов – помимо предсказуемо наиболее частого «уничтожь-их-всех» есть задания по эскорту, слежке, преследованию, бомбардировке наземных объектов и техники, а также стелс-эпизоды, в которых необходимо провести самолет незамеченным для вражеской авиации из одной точки в другую. Каждый самолет обладает бесконечным боезапасом трех видов орудий: пулемета, ракет и бомб. Применение пулемета ограничивается тем, что он перегревается, применение бомб и ракет – временем, уходящим на их перезарядку. Бомбардировщики способны сбрасывать несколько бомб за раз, но ощутимо уступают истребителям в скорости и маневренности; в остальном различия самолетов малосущественны, и это, при желании, можно отметить в недостатках.

Помимо поддержки управления с геймпада и специального джойстика (использование в этих целях клавиатуры и мыши также возможно, но не приветствуется), Secret Wars предлагает на выбор две схемы управления самолетом – аркадную и... чуть менее аркадную. Первая проста и удобна, но лишает игру «челенджа», вторая требует привыкания, но делает воздушные бои острее и интереснее. Существует также возможность переключения камеры на вид из кокпита, что делает игру более реалистичной (в той степени, в какой могут быть реалистичными бои в игре с аркадной физикой). Немного неуместной кажется постоянно и самопроизвольно заполняющаяся шкала «адреналина», позволяющая замедлять время и расстреливать врагов с прицельной точностью. Лучшие выстрелы вознаграждаются звездочками за заслуги, которые потом можно потратить на развитие одной из четырех черт героини – почти ни на что не влияющий, но, наверное, модный ролевой элемент.

Визуально Secret Wars прекрасна – игра выглядит без малого на уровне блокбастеров высшего эшелона. Отлично исполнены как сами самолеты, которых в игре представлено полторы дюжины, так и пейзажи с открыточными видами рек, гор и долин. Для убедительности стоило бы ввернуть фразу про то, что первое время вообще хочется отложить все заботы на потом и просто летать и любоваться, но стрелять и убивать хотелось все-таки больше, поэтому будем честны. С ролью беззаботной летней аркады Air Conflicts: Secret Wars справляется неплохо, умело чередуя задания разных типов и вовремя меняя географию действия. Однако иногда, например при прохождении большинства стелс-эпизодов, она способна вызвать настоящую зевоту. Однообразие представленных самолетов также не способствует тому, чтобы игра увлекала надолго. Кроме того, она вряд ли способна чем-либо заинтересовать человека, уже знакомого с другими выходившими ранее играми жанра.

Советский «Лавочкин».

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Air Conflicts: Secret Wars – уже четвертая по счету посвященная самолетам игра словацкой студии Games Farm (первыми тремя были малоизвестные Attack on Pearl Harbor, Top Gunner и оригинальная Air Conflicts), кроме того компания успела отметиться симулятором охоты для Wii (North American Hunting Extravaganza), игрой про моторные лодки Aquadelic GT и несколькими казуальными проектами.

ПОХОЖЕ НА: Гарри Поттер и Дары смерти. Часть 1, Gears of War, Call of Duty
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Это, если вдруг кто не узнал, Хогсмид. По улицам бродят трезвые и невыспавшиеся Пожиратели смерти.

ГАРРИ ПОТТЕР И ДАРЫ СМЕРТИ. ЧАСТЬ 2

ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА ПО ФИЛЬМУ О ПОТТЕРЕ – И СЛАВА БОГУ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2
- **ЖАНР:** Third-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Bright Light
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce GT 220
- **ИНТЕРНЕТ:** harrypotter.ea.com

Тот факт, что из последней игры про Гарри Поттера решили делать магический клон Gears of War, вряд ли должен кого-то удивлять: поклонники мальчика в очках давно уже выросли, да и сам фильм уже которую часть проходит с претензией на взрослое произведение. Вторая часть последней главы приключений Поттера, впрочем, почти ничем не отличается от первой – по крайней мере, в своей игровой форме.

Последний приличный игровой «Гарри Поттер» был очень давно, и мнения насчет лучшей игры разнятся – то ли это Chambers of Secrets с ее открытым для исследования Хогвартсом и множеством дополнительных заданий, то ли Goblet of Fire, где камера переместилась наверх, а геймплей стал динамичнее, то ли вообще Order of Phoenix – первый «некст-ген» проект серии, который вышел на удивление приятным. На самом деле все гораздо проще – прошлогодняя LEGO Harry Potter была и остается лучшей игрой об очкастом волшебнике. Ирония судьбы, иначе не скажешь.

Что до «Гарри Поттер и Дары Смерти. Часть 2» (предлагаем использовать зловещую аббревиатуру ГПиДСЧ2), то отличия от «Части 1» здесь минимальны: другие локации, немного лучше настроенное управление, заметно больше заклинаний – правда, все они сделаны таким образом, чтобы напоминать оружие из одного известного шутера. Западная пресса, посмеиваясь, называет игру Gears of Wands – но все, что было хорошо в истории про Маркуса Феникса, здесь сделано из рук вон плохо.

Например, укрытия. Если коротко: ими можно вообще не пользоваться – так будет полезнее для сохранения душевного здоровья. Во-первых, автоприцеливание и глупые враги сделают за вас всю работу, во-вторых – попав в укрытие, Гарри порой перестает слушаться посылаемых ему команд, и появляется сильное желание нажать на ALT+F4. Кстати, играть теперь можно не только за Гарри, но и за Рона, Гермиону и нескольких второстепенных персонажей, вроде профессора МакГонагалл или Невилла Долгопупса. Жаль только, что разработчики даже минимально не потрудились изменить геймплей: кроме смены «скина» героя ничего не происходит, даже все выученные заклинания остаются теми же.

Все остальное время игра выглядит так: Гарри с друзьями вбегает в узкое и длинное помещение (неряшливо задекорированное под двор Хогвартса/подземелье Гринготтса и пр.), со всех сторон угрожающе надвигаются Пожиратели – Гермиона орет что-то вроде «ГАРРИ, ОСТОРОЖНЕЕ!», а мы уже готовимся кликать на левую клавишу мыши до победного конца: игра ощутимо помогает целиться и вообще особо не настаивает на том, чтобы мы пользовались защитными чарами или, упаси Господи, прятались в укрытиях.

Правда, к середине действие наконец-то перенесется в Хогвартс и играть станет чуть сложнее – примерно здесь же выяснится, что новое заклинание телепортации совершенно не приспособлено для использования в полевых условиях, а все враги ведут себя абсолютно одинаково – одинаково тупо и прямолинейно. От них можно убегать, их можно даже игнорировать: вот только без полной зачистки комнаты не обойтись, игра просто не пустит вас дальше. Как в какой-нибудь Call of Duty, все важные двери здесь открывают AI-напарники – приходится уныло стоять и ждать, когда они до вас доберутся, путаясь в складках местности.

Мы уже молчим про то, что играть без геймпада по-прежнему довольно проблематично: Гарри то и дело промахивается мимо нужных укрытий, а вездесущий автоприцел (его можно настроить в опциях) делает использование мыши похожим на тонкое издевательство. С подключением геймпада проблемы, впрочем, не заканчиваются: переключение между заклинаниями сделано неудобно (на ПК достаточно тронуть колесико мыши, на джойпаде приходится жонглировать несколькими зажатыми кнопками одновременно), да и сам Гарри по-прежнему по грациозности уступает даже бегемотообразному Маркусу Фениксу.

В общем, худшую игру про Гарри Поттера и придумать сложно: если первая часть «Даров смерти» еще могла оказаться неудачным экспериментом, то теперь все кристально ясно: EA Bright Light не только не признают своих очевидных ошибок, но и с удовольствием их повторяют – зачем менять неудачную формулу, если игра со словами Harry Potter в названии и так гарантированно продастся нормальным тиражом? На фоне всего этого финальные титры игры, состоящие из нарезки кадров всех восьми игр про Гарри Поттера, выглядят не подарком фанатам, а натуральным издевательством. Это как открыть красивую коробку конфет и обнаружить внутри червей. ■

«Милиция? Я не вызывал никакую милицию!»

Поговаривают, что Дамблдор был геем. Осторожнее, Волди.

Волшебный полицейский справа обречен: работает система автоприцеливания.

ХУДШУЮ ИГРУ ПРО ГАРРИ ПОТТЕРА И ПРИДУМАТЬ СЛОЖНО.

Помните того парня из шутеров, который постоянно открывал закрытые двери? Теперь его роль доблестно исполняет чудесная Гермиона.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★ 3.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Внешность и голоса персонажей из фильма, соответствие сюжету киноленты.

Все те же, что и раньше – повторяющийся, до невозможности скучный клон Gears of War, только про волшебные палочки и Пожирателей смерти.

ЛУЧШЕ ДОПРОЙТИ ДО КОНЦА LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4. ПРОДОЛЖЕНИЕ, ГОВОРЯТ, УЖЕ НА ПОДХОДЕ.

3.5

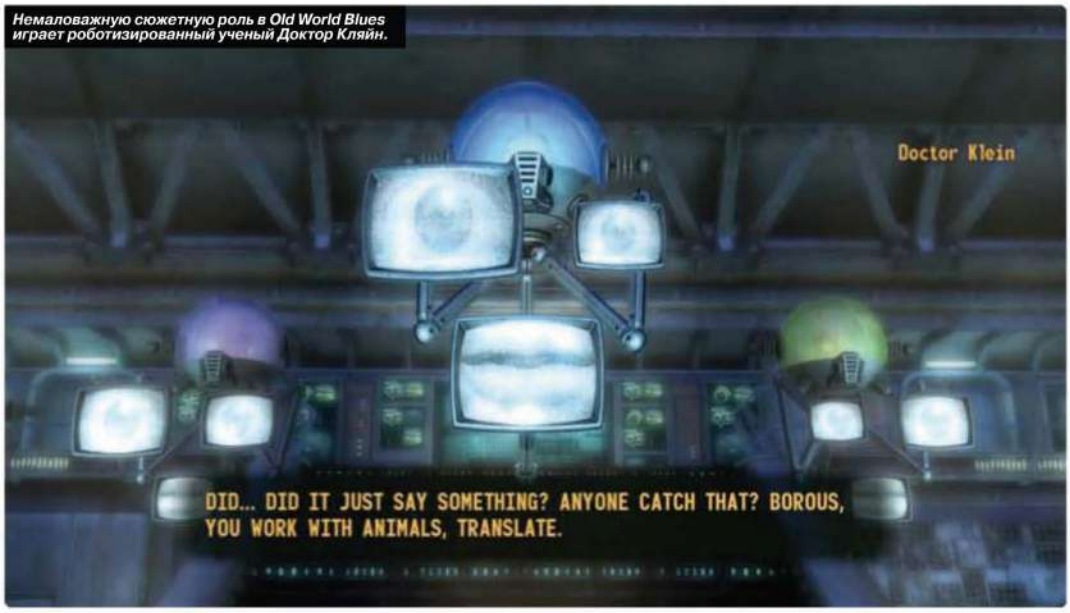
очень плохо

PC-ВЕРСИЯ

Никаких откровений PC-версия игры не содержит: все те же пережатые видеоролики, неудобное управление при помощи мыши и клавиатуры и, разумеется, поддержка геймпада для Xbox 360.

ПОХОЖЕ НА: Fallout: New Vegas
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Илья Черных



Немаловажную сюжетную роль в Old World Blues играет роботизированный ученый Доктор Кляйн.

FALLOUT: NEW VEGAS – OLD WORLD BLUES

НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКАЯ КОМЕДИЯ

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C-Softclub
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com/eng/games/fnv-dlc.php

Юмористические ролевые игры нечасто заглядывают на нашу платформу. Из последних вспоминается только Bard's Tale образца 2004 года, созданная Брайаном Фарго, который сделал самый первый Fallout. Первые два дополнения к New Vegas показали, что эта игра идеально подходит для экспериментальных историй. Old World Blues – удачный эксперимент, в котором авторы подняли градус сатиры до упора: вышла довольно старомодная, но смешная постапокалиптическая комедия.

Вернувшись из Национального парка, Курьер клюет на рекламу ночного фильм-марафона в кинотеатре под открытым небом. В условленном месте уже ждет упавший спутник, который перенесет не в меру любопытного героя в заповедник научно-технического прогресса. После краткого обморока герой очнется на смотровой площадке высоченной башни, возвышающейся посреди футуристического наукограда. Чудом сохранившееся в ядерной войне местечко населяют выдающиеся ученые, променявшие свои несовершенные тела на надежные роботизированные шасси. Ученым нет дела до проблем Пустоши (хотя они искренне ненавидят господина Хауса и его корпорацию РобКо), у них другая забота: доктор Мебиус, некогда надежный соратник и партнер, решил захватить наукоград для собственных нужд. Роботизированные шасси плохо приспособлены для сражений; победу в гражданской войне должен принести Курьер. Ну, или то, что от него осталось: люди науки удалили нашему герою мозг, сердце и позвоночник. Задача – вернуть утерянное, наказать надменных мегаломаньяков или избавить их от злобного доктора Мебиуса. Раз и навсегда.

ПОПУЛЯРНАЯ НАУКА

В пересказе вся эта драматическая комедия кажется не смешной, а безумной, но поверьте: более смешных диалогов мы не слышали уже давно. Вообще, Old World Blues – услада для тех, кто воспитывал интеллигентного героя; разговоры с докторами наук плохо клеятся, если не развиты «красноречие», «торговля» и «наука». Но суровым адептам рукопашного боя и выживания в пустыне не стоит беспокоиться: наука в этой части Fallout'а шагнула так далеко, что вы сможете разобрать своего героя на части и склеить наново. К чести Obsidian Entertainment, они не боятся экспериментов: дополнение поощряет исследования, использование навыка «скрытность» и тонко высмеивает все-все-все научно-фантастические штампы, включая ваши любимые происшествия в Black Mesa и корпорации Aperture Science. Жаль, что в полной мере насладиться «Блюзом Старого света» смогут лишь сносно понимающие англоязычную речь игроки: здешние шутки с большим трудом поддаются переводу. А если вы все еще сомневаетесь в том, стоит ли играть, то вот вам универсальный аргумент: большинство поклонников нынешней инкарнации Fallout приравнивает это дополнение к Broken Steel – аргумент сомнительный, но внушает, правда? ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Студия Obsidian Entertainment основана в 2003 году на осколках Black Isle Studios, подарившей миру такие ролевые хиты, как Fallout 2, Baldur's Gate, Icewind Dale и Planescape: Torment. С переменным успехом команда продолжает заниматься любимым делом; последнее достижение – Fallout: New Vegas, возвращающая серию на верный, канонический путь.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Еще более нетривиальный взгляд на то, каким может быть Fallout.

Локализаторов ждет адский труд.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ FALLOUT УДАЛСЯ.

8.5

очень хорошо

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ПОХОЖЕ НА: Dragon Age: Origins, Dragon Age 2, Neverwinter Nights
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Битвы в Legacy не то чтобы сложные – скорее, долгие.

Обязательно возьмите с собой Андерса – с ним связан любопытный поворот сюжета.

Даже не пытайтесь спасти ваших товарищей во время финальной битвы: сконцентрируйтесь на боссе.

DRAGON AGE 2: LEGACY

КОРОТКИЙ И БЕССМЫСЛЕННЫЙ АДДОН К ОЧЕНЬ ХОРОШЕЙ RPG

ЖАНР: Classic Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: BioWare
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, GeForce 9600GT или аналогичная Radeon
ИНТЕРНЕТ: dragonage.bioware.com

Все это, конечно, очень печально: со времен масштабного аддона для первой Dragon Age под названием Awaking, BioWare так и не смогли сказать ничего внятного в жанре «скачиваемое дополнение». Все последующие DLC к Origins были поделками разной степени ужасности – редкие диалоги, слабый сюжет, тупой и прямолинейный геймплей. К сожалению, Legacy, первый сюжетный DLC для Dragon Age 2 – не исключение из правила.

Сначала, впрочем, несколько хороших новостей: диалогов здесь значительно больше, и сюжетная линия присутствует в полной мере. Дотронувшись до статуи в поместье Хоука (во время прохождения Dragon Age 2 или после него – не так важно), игрок переносится в еще одно «воспоминание» Варрика на допросе у инквизитора. Согласно сюжету, Хоук ведет расследование причин, по которым его атакуют гномы Карты – выясняется, что им нужна его кровь, чтобы совершить некий ритуал и разбудить очередное Древнее Зло. Не спешите зевать: расследование приведет вас в древнюю тюрьму Серых Стражей, а заключенный там узник окажется на поверку куда интереснее, чем на первый взгляд.

К сожалению, все скромные сюжетные достижения Legacy ломаются о прямолинейный и скучный геймплей: игра регулярно вываливает на уровни десятки противников с жирным «лайфбаром», так что непрокачанному персонажу в Legacy лучше до поры до времени не соваться. Но даже если вы прошли Dragon Age 2, готовьтесь к долгим и утомительным сражениям. Главная проблема аддона – даже не сложность битв, а их невменяемое количество. Вы бежите по прямому коридору (пара побочных квестов начинаются и заканчиваются в пределах одной локации), уничтожая все на своем пути, – и только ближе к концу игра предложит некое подобие морального выбора. Который, впрочем, ничего не решит: финальный босс в игре один, и схватка с ним напоминает худшие моменты первой Dragon Age – потеряв в бою всех партнеров, готовьтесь бегать по кругу и ждать возможности восстановить здоровье и выносливость.

Единственная ощутимая ценность Dragon Age: Legacy – новое оружие The Key, уникальное для каждого класса. Если вы играете воином, то готовьтесь таскать гигантских размеров меч, который по ходу игры можно будет несколько раз модифицировать – добавить повреждение от льда/природы/электричества/огня или увеличить шанс критической атаки. Также в Legacy можно найти два мощных набора доспехов и пару мелких амулетов. Стоит ли за это платить десять долларов – решать вам. ■

Чтобы начать квест, нужно дотронуться до статуи Грифона в поместье Хоука.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Канадская BioWare сейчас занята двумя грандиозными космооперами: Mass Effect 3 (выходит весной следующего года) и MMORPG Star Wars: The Old Republic (в бета-тест обещают впустить уже в этом году). Для Mass Effect 3 недавно объявили наличие многопользовательского режима – читайте подробности в нашем репортаже с Gamescom в следующем номере.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Лучше, чем провальные аддоны для Dragon Age: Origins.

Хуже, чем большинство сюжетных квестов Dragon Age 2.

УДИВИТЕЛЬНО, КАК ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО BIOWARE ВЫПУСКАЕТ ВТОРОСОРТНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ К СВОЕЙ ФЛАГМАНСКОЙ ФЭНТЕЗИ-СЕРИИ.

6.0
нормально

ЗАЛ СЛАВЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года, а под ними список хитов поскромнее – сюда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

РАЗРАБОТЧИК: Eidos Montreal
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ИНТЕРНЕТ: www.deusex.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(93)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Формула Deus Ex теперь практически избавлена от недостатков, а заодно обогащена оригинальными находками и современной графикой. Это игра, достойная каждой секунды из одиннадцати лет ожидания. Свобода выбора пьянит, не дает оторваться от экрана и заставляет немедленно начать новую игру сразу после окончания финальных титров.

SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION

РАЗРАБОТЧИК: Capcom
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: games.1c.ru/ssf4_ae

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(93)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Лучшая и самая полная версия Street Fighter IV, обязательная к покупке всем, кто хоть немного интересуется файтингами.

DIRT 3

РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
ИНТЕРНЕТ: www.dirt3game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Видно, что каждая деталь игры была тщательно продумана, и из-за этого Dirt 3 легко записать в пантеон лучших гоночных игр планеты.

DUKE NUKEM FOREVER

РАЗРАБОТЧИК: Gearbox Software
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.dukenukemforever.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Игра-легенда, которая лишь немного опоздала на праздник жизни. Ни на секунду не покидает ощущение, что играешь в старый и давно любимый шутер.

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ИНТЕРНЕТ: assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Это Assassin's Creed 2.5 – в хорошем смысле. Лучшие моменты второй части размножены и доведены до ума, впервые в серии появляется мультиплеер.

THE SIMS MEDIEVAL

РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: http://www.ea.com/the-sims-medieval

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

В кои-то веки – новая часть сериала, а не очередное тематическое дополнение, к тому же переполненная действительно оригинальными идеями.

RIFT: PLANES OF TELARA

РАЗРАБОТЧИК: Trion Worlds
ИЗДАТЕЛЬ: Trion Worlds
ИНТЕРНЕТ: www.riftgame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Интересная система прокачки и приятная графика гарантируют, что Rift не будет влачить маргинальное существование.

PORTAL 2

РАЗРАБОТЧИК: Valve
ИЗДАТЕЛЬ: Бука
ИНТЕРНЕТ: www.thinkwithportals.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(90)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

Отличный сюжет, умные диалоги, изысканные головоломки, великолепный режим совместной игры – в Valve сделали идеальное продолжение гениальной игры, шедевр. Но другого мы и не ждали. Сразу же после финальных титров игру хочется пройти заново, а потом опять, и опять, и опять...

CRYSIS 2

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/games/crysis-2

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Великолепная графика, невероятная насыщенность действием, достойный ИИ, аутентичный Нью-Йорк. Удивительно, но недочетов почти нет – разве что сюжет мог бы быть поинтереснее, а одиночная кампания – подлиннее. Блестящая работа над ошибками, идеальный блокбастер.

FABLE 3

РАЗРАБОТЧИК: Lionhead Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
ИНТЕРНЕТ: www.lionhead.com/fable/fableIII

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Питер Молинье выполнил почти все свои обещания: избавился от интерфейса и рассказал притчу про революцию и непростую жизнь политика.

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

РАЗРАБОТЧИК: CD Projekt RED
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.witcher2.ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Мир, созданный польскими умельцами во втором «Ведьмаке», настолько хорош и упоителен, что этой игре и ее создателям можно простить многое.

НОВЫЙ ХИТ

РАЗРАБОТЧИК: Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.thenextbig-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(90)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Лучшая работа студии и достойный продолжатель дела Runaway, который избавился от массы мелочей, раздражавших в прошлой игре.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR 2 – RETRIBUTION

РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: Бука
ИНТЕРНЕТ: http://www.dawnofwar2.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Отличный пример правильного дополнения, которое займет вас даже на большее время, чем оригинальная игра.

DRAGON AGE 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.dragonage.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Играть стало проще, удобнее и приятнее – а значит, ничто теперь не отвлекает от квестов, сделанных на традиционно высоком для BioWare уровне.

SHIFT 2 UNLEASHED

РАЗРАБОТЧИК: Slightly Mad Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.needforspeed.com/shift2unleashed

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Теперь бренд Shift достаточно силен, чтобы на равных соперничать с Gran Turismo и Forza. А на ПК его лидерство даже не обсуждается.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

RED FACTION: ARMAGEDDON

ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Red Faction: Armageddon
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition, Inc.
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=591
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.0

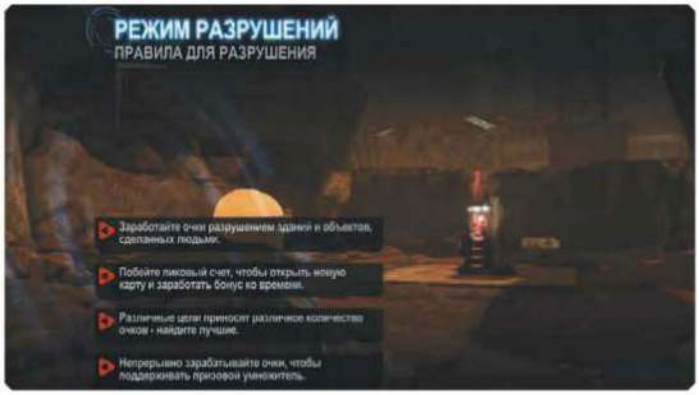
Игра про марксизм и пролетариат неожиданно превратилась в очередное приключение про спасение человечества от древней инопланетной расы. Причем раса эта подозрительно похожа на жуков из Starship Troopers. Те разве что кислотой не плевались. «Песочницы», полюбившейся многим в Guerilla, больше нет: крушить в щепки линейные уровни бессмысленно, в любом случае заденете важные лестницы или мосты, придется их восстанавливать специальным устройством. Зато это разрушение по-прежнему вознаграждается очками, необходимыми для покупки новых способностей или развития старых умений. По геймплею Armageddon похожа на Lost Planet, только в подземельях: почти все игровое время приходится истреблять членистоногих тварей или отстреливать не слишком умных вражеских солдат, задействуя исключительно спинной мозг. Думать об укрытиях не нужно, самое важное – быстрая реакция.

Особенности отечественного издания: PC-версия Red Faction: Armageddon в России продается только в DVD-боксе, а стоит при этом как дешевое jewel-издание, всего 500 рублей. Вместе с самой игрой в коробке вы найдете плакат и магнит. В цивилизованных западных странах также вышло лимитированное издание – Commando & Recon Limited Edition, в качестве бонуса включающее в себя код на загрузку эксклюзивного набора оружия и экипировки. В России приобрести Limited Edition могут только обладатели приставок, ну а нам остается разве что заказывать коробку в зарубежных интернет-магазинах. В этом случае придется раскошелиться и заплатить около 1500 рублей (без учета доставки) и приготовиться к тому, что привезут английскую версию. Что касается самой локализации: игра переведена не полностью, дубляжа нет, только субтитры. Перевод точен, хотя некоторые фразы адаптированы. Встречаются и недостатки: главного героя в оригинале зовут Дариус, это же имя звучит и в диалогах. А в субтитрах отображается Дарий. Чем плох первоначальный вариант, решительно непонятно. Зато некоторые иностранные выражения остались без адекватного перевода: в одной из сцен герой шутит, а всюду сопровождающая его программа, умеющая говорить, шутку не понимает, на что герой отвечает «keep trying». Доблестные локализаторы перевели эту фразу как «продолжай пытаться» – учитывая контекст, это выглядит странно. Как бы там ни было, при внимательном чтении субтитров проблем с пониманием местного сюжета не возникнет (тем более что сам сюжет прост, как в романах Дарьи Донцовой), а на совсем мелкие недочеты обращать внимания нет времени. Режущих глаз ошибок нет, ни грамматических, ни пунктуационных, ни стилистических.

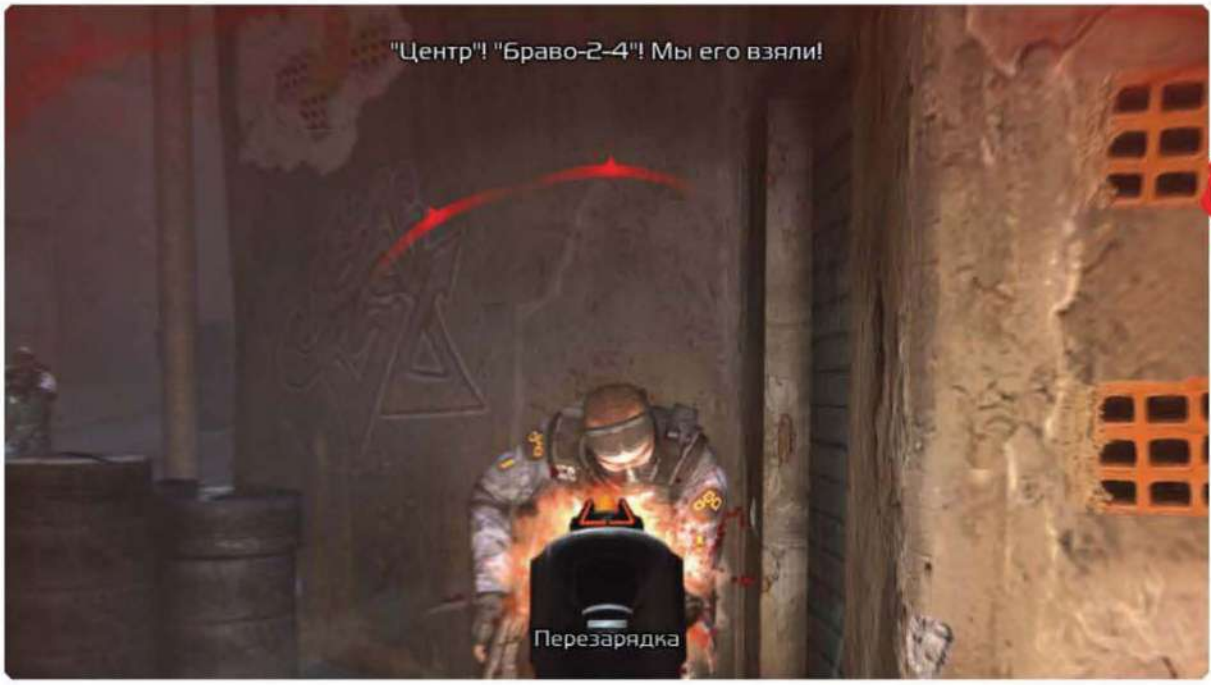
ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.5

хорошо



F.E.A.R. 3



ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** F.E.A.R. 3
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Day 1 Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** nd.ru/catalog/products/fear3/
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.0

Игра со словом «страх» в названии непременно должна пугать, а в случае с F.E.A.R. в особенности – потому что других слов в названии этой игры просто нет. Но третья часть сериала это правило игнорирует: играть не то что не страшно, а порой очень даже весело, особенно в компании с реальным товарищем. Кооперативный режим похож на черную комедию в стиле Grindhouse: парочка ненормальных убийц (один замедляет время, второй вселяется в тела противников) истребляет оказавшихся в поле их зрения спецназовцев и разыскивает мертвую девочку, беременную Вселенским Злом. Искренне надеемся, что рано или поздно разработчики перестанут маскировать F.E.A.R. под «японский ужастик» и назовут вещи своими именами. А пока придется терпеть внезапно выключающийся свет, мерзкие пищащие звуки, якобы нагнетающие обстановку, и появляющуюся в темноте черноволосую Альму, которой каждый раз натурально хочется размозжить мозги, потому что ее скриптовая неуязвимость за все эти годы надоела. Мы вояки, в конце концов, или кто?

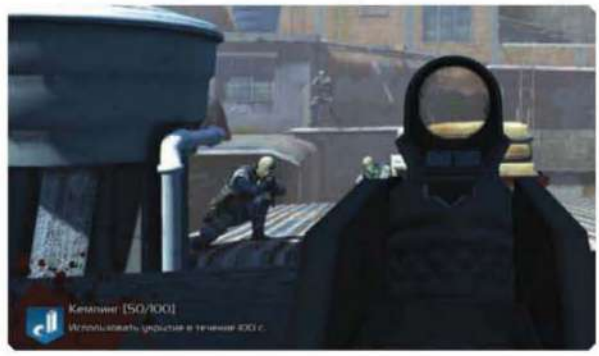
Особенности отечественного издания: локализация F.E.A.R. 3 вызывает настолько смешанные эмоции, что даже изучив ее вдоль и поперек, сложно делать однозначные выводы. Отсутствие русской озвучки в диалогах объяснимо и простительно: в конце концов, благодаря идиотским дополнениям репутация этого сериала среди простых геймеров существенно снизилась, и с проектами AAA-класса он ассоциируется все реже. А неоднозначные вещи далеко не всегда получают дублированный перевод. Зато субтитры адекватные: текст не противоречит оригинальному варианту, да и читать достаточно удобно, даже несмотря на мелковатый шрифт. И все же это отнюдь не литературный перевод, многие фразы переведены топорно. Вместо солдатской «Alpha, see any unusual activity on the area?» незамысловатая «Видите что-нибудь необычное?»; «Go back NOW» в русском варианте разбита на два предложения «Уходи. Сейчас»; «Make no mistake» превратилась в «Я не шучу». Больше всего вопросов вызывает дикая аббревиатура «Ф.Е.А.Р.» – ну почему не «С.Т.Р.А.Х.»?

Продается игра в дешевых jewel-коробках и в DVD-боксах. Разница в цене – около 200 рублей. В DVD-боксе вместе с игрой также лежит руководство пользователя и двухсторонний плакат; в общем, нет повода переплачивать за более дорогое издание. Коллекционное издание PC-версии в России официально не вышло, зато его можно заказать на Ebay, особенно, если с английским проблем нет. Вместо дурацкого плаката там – эксклюзивный комикс, нарисованный художниками DC Comics, светящаяся в темноте коллекционная фигурка Альмы и специальный код на дополнительное оружие. Консольщикам вновь повезло: они могут отыскать коллекционку и на полках российских магазинов. Почему такая несправедливость? Дистрибуцией приставочной версии занималась компания «1С-СофтКлаб», а PC-версию издает «Новый диск». ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.0

хорошо



Автор:
Егор Антоненков

JAMESTOWN: LEGEND OF THE LOST COLONY

01

СТАРОМОДНЫЙ СКРОЛЛЕР С ДИКИМ СЮЖЕТОМ

РАЗРАБОТЧИК: Final Form Games **ИНТЕРНЕТ:** www.finalformgames.com

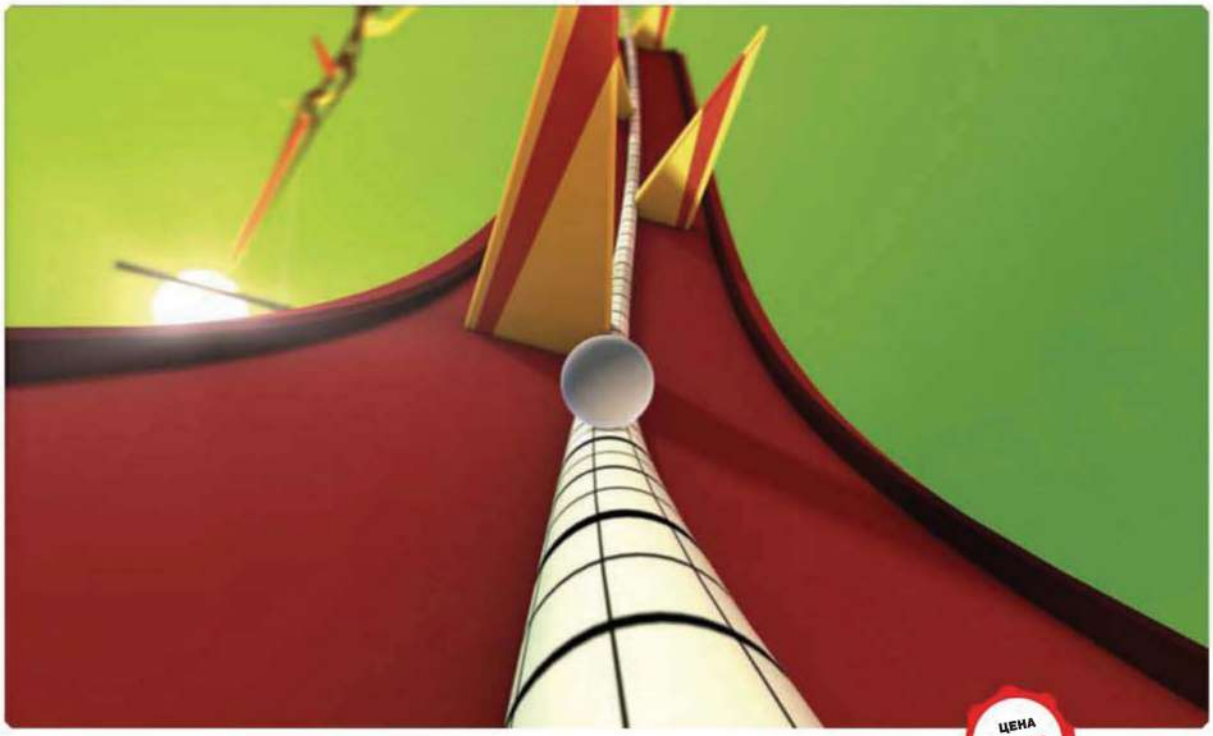
Final Form Games сошли с ума, после чего сделали Jamestown – скроллер с самым необычным сеттингом за последние пять, нет, десять лет.

Дело в том, что Jamestown берет реальные события и с серьезным (даже джентльменским) лицом переводит их в разряд трэша. 1619 год, сэр Уолтер Рэли, изгнанный из родной Англии, прибывает в Новый Свет. Он хочет восстановить потерянную честь и совершить подвиг, после которого ему разрешат вернуться на родину. Загвоздка в том, что сэр Уолтер Рэли – исторический персонаж, которому отсекли голову за год до событий игры. И если вы думаете, что Новый Свет – это Америка, вы ошибаетесь. Это колония на планете Марс, которая захвачена, понятно, марсианами и – внимание – испанскими конкистадорами в камзолах. А корабль Уолтера – не лодка с парусами, а космический истребитель с десятком бластеров. Казалось бы, игра должна быть под стать такому сюжету, но нет: Jamestown – классический скроллер: куча врагов, боссы на весь экран и bullet hell. Уровень за уровнем мы покупаем новые корабли, а противники становятся крепче и круче.

Боевая механика проста. У нас есть две пушки. Слабый, но быстрый пулемет хорош против мелких врагов. Энергетический луч подходит для кораблей покрупнее, но его использование сильно нас замедляет. Накопив достаточно очков, мы переводим корабль в Vault-режим – в нем оружие становится сильнее, и появляется возможность выставлять защитное поле. Проходя все дальше по сюжетной линии и ставя новые рекорды, мы открываем бонусные этапы – и некоторые из них ярче целой кампании. Например, продержаться 15 секунд, когда по всему экрану детонируют бомбы, – задачка не только на реакцию, но и на смекалку: здесь в самом деле надо сначала думать, а потом действовать. Вдоволь оторвавшись на сценарии, Final Form Games проявили себе невероятными традиционалистами, когда дело дошло до графики. Студия отказалась от популярных в последнее время абстракций и окунула нас в прошлое – в наилучший пиксел-арт из середины 90-х. Детали, детали – Jamestown похожа на экскурсию в мир игровых автоматов Neo-Geo и CPS2. На инди-форумах говорят, что игра выглядит, как невыпущенный проект студии Treasure для Dreamcast – лучший комплимент придумать невозможно.

Jamestown уже получила свои первые награды – на Penny Arcade Expo 2011 ее заочно включили в десятку лучших инди-проектов года, что недалеко от правды. Если вы не боитесь скроллеров, которые каждые три секунды хотят надрать вам задницу, – добро пожаловать.

В Vault-режиме лазер становится просто чудовищно мощным.



На скриншотах Proun кажется очень красивым – в игре это попросту не успеваешь отметить.

ЦЕНА НА ВАШ ВЫБОР

02

PROUN

ЗАГОТОВКА ДЛЯ ШИКАРНЫХ ГОНОК

РАЗРАБОТЧИК: Joost van Dongen **ИНТЕРНЕТ:** proun-game.com

Половина игр, о которых мы пишем в этой рубрике, проходят по разряду экспериментов – их авторы сознательно отказываются от мешка денег и делают странные проекты, которые покупают полтора энтузиаста.

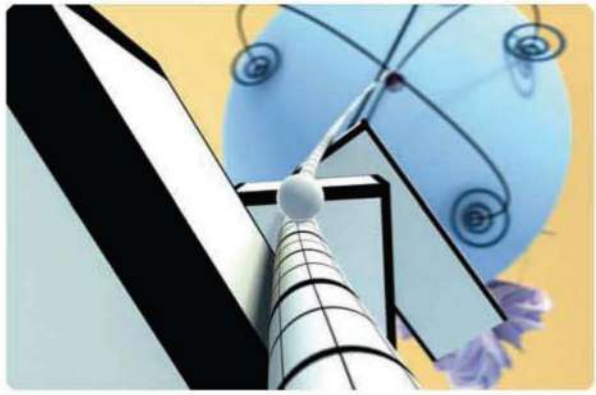
Исключения встречаются редко: иногда выстреливает что-то вроде Minecraft, делая своего создателя миллионером. В большинстве же случаев – пара записей на indiegames.com и профильных форумах, и все.

Proun – это попытка переосмысления гоночного жанра, точнее, самой его основы – автомобильной трассы с машинами. Тут есть длинная труба, снаружи которой носятся друг за другом мохнатые штуковины (которые на большой скорости превращаются в обычные шарики) – это мы. Труба крутится, изображая виражи, а все, что могут делать наши шарики, – крутиться вокруг нее. На пути расставлены препятствия – разные стены, блоки и прочее. Когда они приближаются, мы просто перекатываемся на другую сторону трубы – и забор, преграждавший путь, оказывается уже под нами.

Все это превращает Proun в безумные американские горки насмерть. Препятствия идут одно за другим, а соображать, в какую сторону надо крутиться, не успеваешь. Организм включает естественную защитную реакцию: Proun заставляет ругаться много и трехэтажно – сначала перед преградами, а потом – облегченно – после них. Тело напряжено, мысль одна: «Только бы пронесло».

Проблема Proun в том, что собственно игры тут почти и нет – предыдущие два абзаца описали все, что вы увидите. Как и многие инди, Proun проверил свой концепт (успешно) и не пошел дальше, остался заготовкой. Здесь всего три основных трассы (чуть позже появляется несколько бонусных вариаций, но это несерьезно). Здесь нет никакого сеттинга – не считать же таковым серую трубу с помпонами? Здесь даже нет ачивментов, которые сейчас научились прикручивать даже к самым жутким флэшкам.

Тот факт, что Proun не имеет ценника, пошел игре только во вред. Отличная концепция – и при этом ни формы, ни содержания. Наверное, автор все это понимает и потому разрешает заплатить за Proun столько, сколько пожелает покупатель (в том числе ничего). Но черт возьми, лучше бы он был жадным и трудолюбивым: доделал свою игру и требовал положенные для инди десять долларов.



Безобидные с виду кубики могут разрушить все наши планы по установлению скоростных рекордов.

Автор:
Егор Антоненков

ФЛЭШ-ИГРЫ НА МЕСЯЦ ВПЕРЕД

КОЛИЧЕСТВО ФЛЭШ-ИГР РАСТЕТ БЕЗУМНЫМИ ТЕМПАМИ – КАЖДЫЙ ДЕНЬ НА ПОРТАЛАХ ARMOR GAMES, KONGREGATE И NEWGROUNDS ПОЯВЛЯЕТСЯ ЧТО-ТО НОВОЕ. УДЕЛЯТЬ ТАКИМ ПРОЕКТАМ ДАЖЕ ПОЛОСУ – ЭТО СЛИШКОМ, НО И ПРОПУСКАТЬ ИХ НИКАК НЕЛЬЗЯ – УЖ ОЧЕНЬ ОНИ ХОРОШИ. С ЭТОГО НОМЕРА «PC ИГРЫ» НАЧИНАЮТ РЕГУЛЯРНО В КРАТКОЙ ФОРМЕ ОБОЗРЕВАТЬ ЛУЧШИЕ ФЛЭШ-ИГРЫ, ВЫШЕДШИЕ ЗА ПОДОТЧЕТНЫЙ МЕСЯЦ. НЕ СТОИТ ОТНОСИТЬСЯ К НИМ ПРЕДВЗЯТО – ЭТО МАЛЕНЬКИЕ ЖЕМЧУЖИНЫ.

HELP THE HERO

01

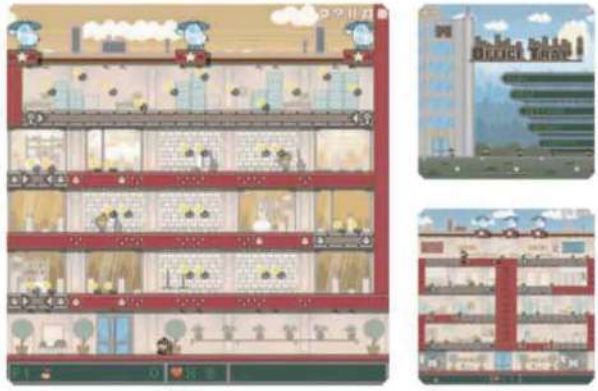
Вы наверняка помните моменты, когда во время игры в Diablo какой-нибудь щит или топор никак не вмещался в инвентарь, расчерченный на клетки. Help the Hero обыгрывает эту ситуацию – в этой аркаде мы выступаем на побегушках в роли помощника Героя. Самовлюбленный рыцарь спасает мир, но ему не обойтись без нас. Игра разбита на три этапа. Сначала Герой бежит по полю и разворовывает сундуки со шмотками – все вещи попадают на специальный конвейер, с которого мы должны их снимать и успевать разместить в инвентаре. Проблема в том, что наш рюкзак маловат, и приходится постоянно что-то двигать, впихивать, крутить, выкидывать. На втором этапе мы наряжаем Героя теми вещами, что успели собрать, чтобы на третьем он вышел, сразился с монстром и повторил все заново – но уже с более сильным врагом. Help the Hero – очень смешной и интересный проект, полчаса веселья. ■

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/N6LY0

OFFICE TRAP

02

Мы уже писали об играх Nitrome в июньском номере. За прошедшее время студия выпустила еще несколько игр, и Office Trap – лучшая из них. Игра продолжает линию, которая началась в Knight Trap, правда на этот раз мы играем за клерков, жадных до денег. Каждый уровень – это несколько этажей с ловушками. Нам надо забраться на самый верх и улететь на вертолете. Загвоздка в том, что мы должны довести до крыши нескольких людей, и каждому следующему придется столкнуться с ловушками, которые активировали предыдущие ребята. В плане графики игра шагнула вперед: во-первых, Office Trap стала похожа на классическую аркаду Elevator Action, во-вторых, ловушки обставлены со всеми правильными спецэффектами – тут есть 8-битная бомба, при взрыве упрощающая весь этаж до грубых квадратов. И, конечно, не забывайте о пиксел-арте – как и во всех играх Nitrome, он здесь просто шикарный. ■



ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/V36RZ

DILLO HILLS

03

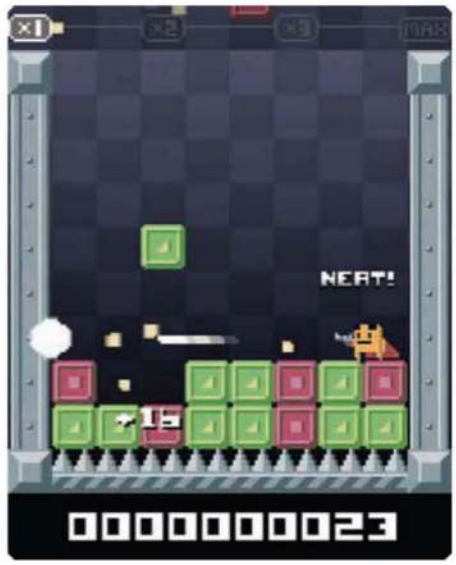
Полгода назад на айфонах гремел хит Tiny Wings – в нем маленькая птичка, не умеющая, но мечтающая научиться летать, безумно гоняла по холмам и использовала их как трамплины для полетов. Dillo Hills – примерно то же самое, только с развитием персонажа – а играем мы здесь диким кувыркающимся броненосцем. Игра управляется двумя кнопками: от одной наш герой уходит в пике, от второй, наоборот, старается парить в воздухе. Почему это увлекает, понимаешь почти моментально – постепенно броненосец начинает летать выше и приземляться мягче, и не заставить его прорваться еще на пару метров вперед попросту невозможно. ■

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/nG19E

SUPER PUZZLE PLATFORMER

04

Super Puzzle Platformer совмещает Bubble Breaker, Tetris и, вы не поверите, Contra. Мы стоим на поле с разноцветными камнями, которые, вдобавок, еще и падают на нас сверху. В руках пушка – стреляя по камням, мы расчищаем завалы. Но не стоит увлекаться: под площадкой находятся шипы. Так и проходит вся игра: в поиске баланса между «сейчас я упаду на шипы» и «сейчас на меня упадет кирпич». Очень динамичный и во многом умный проект. ■



ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/GHFAa

SUPER PUZZLE PLATFORMER СОВМЕЩАЕТ BUBBLE BREAKER, TETRIS И, ВЫ НЕ ПОВЕРИТЕ, CONTRA.

HUNGRY SUMO

05

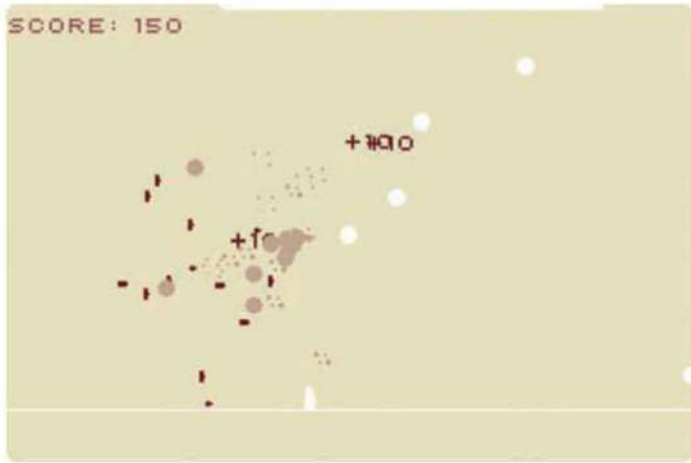
Сумоисты любят толкаться и есть рис – именно этому и посвящена Hungry Sumo. По полю летают несколько борцов, наших и вражеских. Наводя курсор на своего сумоиста, мы заставляем его поедать рис, отчего японец начинает расти прямо на глазах. А сталкиваясь с противниками, он постепенно сдувается – и сдувает их. Суть игры ясна: нам надо задавить врагов массой – но тут есть одна загвоздка. Если наш герой сталкивается с противником во время трапезы, он моментально лопается, поэтому каждый уровень превращается в череду акробатических упражнений с курсором. Hungry Sumo сделана по принципу «easy to learn, hard to master» – идеальный концепт. ■

ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/pg0hH

LUFTRAUSER

06

Не смотрите на скриншот: как и во многих инди-играх, из него ничего не понятно. Наш самолет стартует с авианосца – и в этот же момент стартует дикое воздушное побоище по классической схеме «вас много, а я одна». Такие летательные аркады с видом сбоку появляются нечасто, и, что забавно, никто так и не сбил с пьедестала четырехцветный Sopwith 1984 года. Luftrauser цепляет своим ритмом – безумие начинается сразу, а еще через 30 секунд оно набирает совсем немыслимый масштаб: повсюду враги, повсюду стрельба, и ясно одно – долго мы не продержимся. Что ж, не забудьте закончить свою игровую жизнь, как герой, и направьте самолет прямо на вражеский эсминец. ■



ИНТЕРНЕТ: http://goo.gl/brXvR

WORLD OF WARCRAFT ПРОИГРАЕТ «ФРИТУПЛЕЮ»?

ЗНАМЕНИТЫЙ ПРОЕКТ ОТ BLIZZARD – БОЛЬШЕ НЕ САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ В МИРЕ ММО-ИГРА

Пока президент России Дмитрий Медведев мечтает о создании русской World of Warcraft с исторической подоплекой, самой Blizzard приходится мириться с реалиями современного мира. Реалии таковы: синонимом термина «онлайновые игры» стал термин «free 2 play», а «Варкрафт» – уже не самая популярная в мире ММО-игра.

APB после своего первого релиза в 2010 году была названа отвратительным клоном GTA с невероятно недоработанной механикой. А после второго релиза, в 2011, в нее стали играть все.

О страшной правде рассказала компания Xfire, занимающаяся сервисами в онлайновых играх. Согласно ее данным, ежедневное количество уникальных пользователей в World of Warcraft за последние два года сократилось вдвое – с 60 тысяч в 2009 году до 30 тысяч в 2011. Приток новых пользователей наблюдался лишь в конце 2010 года, это связано с выходом игрового дополнения Cataclysm. Все остальное время число постоянно активных игроков непрерывно уменьшалось. Дошло до того, что World of Warcraft перестала быть самой популярной в мире онлайновой игрой и уступила это место очередному клону Defense of the Ancients, условно-бесплатной League of Legends. Только за минувший квартал количество пользователей в ней увеличилось на 70%. Согласно последним данным, ежедневно в игру заходит до 34 тысяч уникальных игроков. Комментируя эти цифры, президент Xfire Марк Донован не удивился снижению популярности World of Warcraft, но его впечатлил скачок, сделанный условно-бесплатными проектами.

Кроме League of Legends с переходом на условно-бесплатную модель распространения свои показатели поправила игра All Points Bulletin. Пользовательский приток составил 200%. А с запуском free 2 play версии The Lord of the Rings Online количество зарегистрированных в ней пользователей возросло в три раза.

В связи с этим активнее стали распространяться слухи о скором переходе World of Warcraft на гибридную модель оплаты. Эта информация отчасти подтверждается снятым на днях временным ограничением на «триал».

Многочисленные статистические данные, показывающие рост финансовых показателей игр, переведенных на условно-бесплатную модель распространения, заставляют крупных западных издателей инвестировать деньги в перспективное онлайновое направление бизнеса. В прошлом месяце мы сообщали о появлении в сервисе Steam раздела, посвященного free 2 play играм. Кроме того, бесплатной стала Team Fortress 2. В этом месяце Take-Two заявила о намерении освоить онлайновую нишу. Компания ищет партнеров в этом направлении, разработчиков и локализаторов. Уже было подписано соглашение с южнокорейскими компаниями: XL Games, в настоящий момент разрабатывающей ArcheAge, и Nexon, которая по заказу Take-Two сделает онлайновую версию бейсбольного симулятора MLB2K.

К тому же свои системы микротранзакций появятся в приставочных онлайновых сервисах, Xbox Live и PlayStation Network. Естественно, для выпуска на приставках многопользовательских условно-бесплатных игр в будущем. Причем необязательно азиатских. Правильнее было бы представлять в голове какой-нибудь многопользовательский шутер от Valve в стиле того же Team Fortress 2.

Индустрия активно развивается совершенно не в том направлении, про которое мы могли бы подумать еще три года назад.

За семь лет существования World of Warcraft зомбировала столько человек, что сейчас ее снижающаяся популярность должна только радовать: жертв будет меньше.

Несмотря на армию фанатов, готовых порвать с Толкиена, Фродо и Арагорна, чтобы стать по-настоящему популярной, игре The Lord of the Rings Online пришлось стать условно-бесплатной.

ОГРАБЛЕНИЕ ПО-КИТАЙСКИ

СОРОК БАКСОВ ЗА УЧАСТИЕ В БЕТА-ТЕСТЕ

«Аллоды Онлайн» – единственная отечественная MMORPG с национальным колоритом, несмотря на весь обрушившийся на нее негатив со стороны обычных геймеров, по слухам, все же позволила главному разработчику купить себе «Бентли».

Потерявшая совесть китайская компания Snail Game решила зарабатывать на несчастных бета-тестерах. Разработчикам мало, что бедные игроки задаром соглашаются испытать на себе все ужасы незаконченного проекта. Теперь для этого, а также для помощи разработчикам в создании игры без лагов, багов и прочих недоработок, нужно заплатить. Цена уже известна: 23 или 38 долларов.

Snail Game выпустила в общей сложности 60 тысяч ключей доступа к ЗБТ игры Age of Wulin. Чуть больше половины из них стоят по 23 доллара и включают в себя подарочную карту на 15 долларов, с помощью которой можно совершать покупки во внутриигровом магазине. За 38 баксов продается так называемое Limited Edition, куда дополнительно входит карта месячного доступа непонятного предназначения и один из сувениров – чехол для IPhone, фирменная футболка или еще что-нибудь. Какой чудак переплатит за сомнительный бонус, остается только догадываться. Мнения китайских игроков о платном ЗБТ разделились: одни проклинают сотрудников Snail Game и желают им гореть в четвертом круге ада за жадность, другие выражают поддержку компании. По мнению фанатов, теперь они могут гарантированно получить ранний доступ к игре, заплатив всего двадцать баксов, а значит, больше не нужно надеяться на удачу. В России Age of Wulin появится под названием «Легенды Кунг Фу» силами компании Mental Games. Узнав о намерениях китайских разработчиков ограбить пользователей еще до официального выпуска игры, мы связались с отечественным издателем и выяснили, повторится ли практика Snail Game в России. «Вообще закрытый бета-тест планируется на февраль-март следующего года. Платный доступ? Такого точно не будет. Если ЗБТ затянется, мы введем внутриигровой магазин. Это случается со многими играми, ничего преступного здесь нет», – рассказала «РС ИГРАМ» маркетинговый директор компании Елена Свилогузова.

Хотя для России практика платного доступа к бета-тесту не была бы новой. В 2009 компания Astrum Nival, которую год назад поглотила Mail.ru, установила немалую цену за доступ к открытому бета-тестированию игры «Аллоды Онлайн» – 1500 рублей. Тогда же руководитель компании Сергей Орловский назвал это честным: «Мы же всех предупредили, что потом будет бесплатно. Это личный выбор каждого». Нечто подобное раньше случалось и в Южной Корее. Продавался доступ к бета-тесту игры Chaos Online. ■

ИГРАТЬ!

ОБТ

A MYSTICAL LAND
www.mystical-land.com/us

APB: RELOADED
www.gamersfirst.com/apb

ASDA 2
asda2.gamescampus.com

BRIGHT SHADOW ONLINE
www.brightshadowonline.com

CARDMON HERO
cardmon.t3fun.com

DAWNTIDE
www.dawntide.net

EDEN ETERNAL
edeneternal.aeriagames.com/

HELLGATE
hellgate.t3fun.com

GODS AND HEROES
www.godsandheroes.com

HEROES OF THREE KINGDOMS
hotk.perfectworld.com

PRIUS ONLINE
prius.gpotato.com

STARJACK ONLINE
starjackonline.com

WAKFU
wakfu.com/en

ЗБТ

DRAGON NEST
dragonnest.nexon.net

DRAGONSOUL
www.dragonsoulonline.com

DRAKENSANG ONLINE
www.drakensangonline.com

GLITCH
glitch.com

LIME ODYSSEY
limeodyssey.aeriagames.com

LUVINIA ONLINE
luvinia.outspark.com

NADIRIM
nadirim.com/beta

RUSTY HEARTS
rustyhearts.perfectworld.com

TERA
www.tera-online.com

WORLD OF PLANES
http://www.worldofplanesgame.com/

Автор:
Денис Кублицкий

LORD OF THE RINGS ONLINE: RISE OF ISENGARD

ДОЛГОЖДАННОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К САМОЙ ЛУЧШЕЙ ММО С ХОББИТАМИ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Turbine Inc.
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Mail.Ru
- **РАЗРАБОТЧИК:** Turbine Inc.
- **ИНТЕРНЕТ:** isengard.lotro.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 27 сентября 2011 года

Предыдущее дополнение к «Властелину Колец Онлайн» вышло два года назад – и все бы ничего, если бы оно не было таким крошечным. «Осада Лихолесья», как мы отмечали в рецензии, больше походило на дополнение к дополнению, чем на полноценный аддон. Более того, с тех пор нового контента в игре практически не появилось. Как же LotRO остается на плаву?

ПЕРЕЗАГРУЗКА

Спасительным плотом стал переход на условно-бесплатную модель оплаты. Обкатав ее на другом своем проекте, Dungeons & Dragons Online, Turbine открыла двери Средиземья для всех желающих. Монетизацию компания выбрала крайне удачную. При желании можно, как и ранее, оформить подписку и получить доступ ко всему контенту – естественно, этот способ выгоден тем, кто играет много, так что для таких людей в плане оплаты ничего не изменилось. Те же, кто играют редко, более удобными найдут покупку «наборов квестов». Приобретая такой набор (обычно это просто все задания в определенной зоне), вы получите возможность пройти их в любой момент, даже если у вас нет платной подписки. Конечно, в игровом магазине продаются и стандартные для f2p-игр товары (бонусы к опыту, дополнительные ячейки для персонажей, различная экипировка, ездовые животные и тому подобное), но на геймплей они практически не влияют. Более того, за выполнение игровых достижений все игроки зарабатывают Turbine Points – валюту игрового магазина. Таким образом, доступ к платным бонусам получают все пользователи. Впрочем, как и в любой другой подобной игре, проще заплатить реальными деньгами – достижения отнимают просто неимоверное количество времени.

Таким видят некогда доброго, светлого и белого Сарумана художники Turbine.

Хотя его башня, похожая на обитель Властелина из Overlord, выдает истинную сущность хозяина. И как Гэндальф не замечал?

ЦИФРОВОЕ СРЕДИЗЕМЬЕ

Lord of the Rings Online вышла, аж подумать страшно, 4 года назад. На тот момент в игре была лишь часть Эриадора – области Средиземья, расположенной между Синими и Мглистыми горами, но виртуальное Средиземье быстро росло. Меньше чем за год появились Эвендим (включая разрушенный Аннуминас – столицу Арнора, павшего королевства людей) и Форохель – ледяной залив на севере материка (кстати, у Толкина Форохель и населяющее его племя лоссотов упоминается лишь в «Неоконченных сказаниях Нуменора и Средиземья», изданных после смерти писателя). В ноябре 2008 года появилось первое платное дополнение: в Mines of Moria были добавлены Эрегион (там были выкованы кольца власти и находится вход в Морию), подземное царство гномов Казад-Дум и кусочек Лориена, граничащий с восточными уступами Мглистых гор. Потом Turbine начала экономить: до выхода Siege of Mirkwood осенью 2009 года мы получили лишь Лориен да новые подземелья в Мории. И даже в самом дополнении была единственная открытая локация: южная часть Лихолесья, где находится Дол Гулдур – одна из крепостей Саурона. Конечно, авторы добавили кучу подземелий, но Братству Кольца, двигающемуся в замордорье, пришлось сделать большую паузу. Как оказалось, на два года. Лишь в сентябре, с появлением в игре Ортханка и прилегающих территорий, мы можем продолжить путешествие к Ородруину.

Скажем, потратив несколько часов на убийство пары сотен монстров, вы получите десяток-другой очков, которые обойдутся вам рублей в пять.

БАШНЯ САРУМАНА

Погнавшись за длинным долларом и привлечением новых игроков, Turbine совершенно забыла о текущих подписчиках. Но лишь временно. Положение радикально изменится в конце сентября: люди, эльфы, гномы и хоббиты смогут воочию лицезреть башню Ортханк, где перешедший на темную сторону Саруман тысячами выращивает орков, попутно подначивая местных жителей к войне с Роханом (само королевство, видимо, появится в следующем дополнении). Помимо этого в игру будут добавлены три большие локации, новые групповые и рейдовые подземелья. Впервые за два года поднимется и потолок прокачки: персонажи смогут достичь 75-го уровня и обучиться новым трюкам, причем в Turbine обещают больше свободы в выборе специализации персонажа. Новых классов не будет, зато у всех ремесленных профессий появится еще одна ступень развития. Новые вещи прилагаются – игрокам в очередной раз придется выбросить с трудом заработанные «эпики» и начать все с начала. Но ведь это одна из причин, по которой мы ждем это дополнение, правда? И последняя, но важная деталь: в Rise of Isengard будут энты! ■

Что ни говори, а бестиарий в произведениях Толкиена бедноват. Третье дополнение к «Властелину Колец Онлайн»… и снова орки.

«МЫ БУДЕМ ДЕЛАТЬ ОБНОВЛЕНИЯ, ДОБАВЛЯЮЩИЕ НОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ, И ПО-ПРЕЖНЕМУ БУДЕМ ВЫПУСКАТЬ ЭПИЧЕСКИЕ КНИГИ [ЗАДАНИЯ ОСНОВНОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ]».

ААРОН КЭМПБЕЛЛ (AARON CAMPBELL), ПРОДЮСЕР

Turbine заманивает: игроки, купившие «легендарную» (самую дорогую, $50) версию дополнения, получат вот такие комплекты одежды.

И лошадей с попонами соответствующего цвета. Это даже лучше, чем шапки в Team Fortress 2!

ЛЮБИТЕ ОРКОВ!

В LotRO никогда не было полноценного PvP – не могут же прислужники Саурона победить! Так что с самого начала проект был ориентирован на PvE, хотя игроки могли создавать монстров (орков, варгов и пауков) и сражаться с добрыми героями (людьми, эльфами, гномами и хоббитами) в особой зоне. На заре LotRO «монструозный» режим активно развивался и был любим даже приключенцами, особо не увлекавшимися PvP. Но с выходом «Копей Мории» Turbine практически перестала уделять внимание PvP.

С переходом игры на условно-бесплатную модель все стало еще печальнее: монстры стали доступны лишь подписчикам, а коль скоро большая часть игроков теперь играет бесплатно, воевать вольным народам стало не с кем. В Rise of Isengard эта оплошность будет исправлена – Turbine обещает, что монстры станут доступны и бесплатникам. Кроме того, в игре появится вторая зона для сражений игроков и монстров, обещанная еще года три назад.

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ** Huocai
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Destiny Development
- **РАЗРАБОТЧИК:** Huocai
- **ИНТЕРНЕТ:** ctgame.ru
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** ЗБТ

CITY OF TRANSFORMERS

ПЯТЬ ПРИЧИН ЖДАТЬ НОВУЮ MMORPG

На конец августа запланировано закрытое бета-тестирование амбициозной MMORPG под названием City of Transformers. Действия игры разворачиваются на далекой планете, где люди со сверхъестественными способностями с помощью умеющих превращаться в транспорт роботов сражаются за власть. Мы выделили пять простых причин, по которым City of Transformers стоит ждать.

1. В СЮЖЕТНОЙ ЗАВЯЗКЕ ЕСТЬ СЛОВА «ИСКРА» И «ОДАРЕННЫЕ»

Мы не станем пересказывать сюжет, потому что уже сделали это в июньском номере за этот год, но все же напомним о самом важном. Действие разворачивается на планете земного типа, которую, по случайному стечению обстоятельств, тоже населяют люди. Там есть Искра, где заточена душа трансформера Стилклоу, ценой собственной жизни остановившего коварных захватчиков – они пытались построить на планете агрегат, который высосал бы из нее всю энергию. С тех пор прошло много лет, на планете появились «одаренные», обладающие сверхъестественными способностями, и развязалась война между мегакорпорациями. Естественно, свою роль в конфликте сыграет Искра и покойный Стилклоу. Голова от сюжетных перипетий еще не закружилась? В самой игре наверняка закружится – если над основным действием сценаристы потрудились так же, как над завязкой.

Кастомизации роботов уделяется очень много внимания. Разработчики обещают, что по ходу игры трансформеры будут меняться не только функционально, но и внешне.

У каждого персонажа доступно по два транспорта.

2. ЭТО ИГРА ПРО ТРАНСФОРМЕРОВ

Люди со сверхъестественными способностями (или, как они зовутся в игре, одаренные) непонятно как научились создавать своих трансформеров. В этом, кстати, и заключается главная особенность игры. После производственного процесса нужно будет заняться оформлением робота: определиться с формой и цветом корпуса, вооружить его. Также очень важно выбрать транспортную форму трансформера – машина это будет, мотоцикл или шагающий механоид? Вообще за роботом придется ухаживать как за домашним питомцем и чуть ли не пылинки сдувать с этой многометровой машины. Мы, честно говоря, не жалуемся.

3. ЛОКАЦИИ В CITY OF TRANSFORMERS ДЕЛАЮТСЯ ПОКЛОННИКАМИ СЕРИАЛА

City of Transformers создается энтузиастами, и локации здесь представляют самые интересных стороны мира «Трасформеров». Уровни найдутся самые разные: бегать придется и по душным, заставленным небоскребами городским районам, и по загородным пейзажам в духе классического американского пригорода, и по песчаным зонам, и по густым лесам. Отдельная радость в том, что однообразных и скучных пустошей и подземелий здесь нет в принципе. На уровнях можно будет искать товарищей, объединяться в гильдии и выполнять группами задания. Итог – властный клан, который контролирует несколько игровых территорий.

Персонажи наделены более чем 80-ю способностями, а трансформеры – более чем 50-ю, поэтому битвы, скорее всего, будут непохожими друг на друга.

Сражаться, в основном, предстоит с роботизированной техникой. И не спрашивайте нас, почему этот кусок металлолома похож на бульдозер.

4. ЗАНЯТИЕ НАЙДЕТСЯ ДАЖЕ «БОМБИЛАМ»

В City of Transformers комфортно будет не только «бомбилам», которые смогут развозить народ, взяв соответствующую миссию в каком-нибудь городском районе, но и пожарным – высокотехнологичный населенный пункт почему-то не оснащен современной автоматической системой пожаротушения, и при желании грязную работу можно выполнить самому – разумеется, за вознаграждение. Всего предусмотрено 11 профессий. Классические для MMORPG развлечения тоже есть. В City of Transformers акцент сделан на PvP. В редких случаях запрещено нападать на других игроков, почти весь игровой мир – зона «свободного PvP». Не нравится разбивать в хлам других роботов, охотьтесь на мобов, участвуйте в рейдах и выполняйте квесты, занимайтесь крафтом и продавайте предметы на рынке.

5. НИКТО НЕ ЗАСТАВЛЯЕТ ПЛАТИТЬ

Самый приятный пункт. Если у вас вдруг закончились деньги, или вы просто не желаете тратиться на ММО, тайно откладывая на новый компьютер для Battlefield 3, – не проблема. В City of Transformers, похоже, будет самая гуманная из всех существующих систем монетизаций. Если говорить совсем простым языком, сама игра бесплатная. Есть внутриигровой магазин, но никто не обязывает им пользоваться. Достичь максимального, девяностого уровня очень просто и без покупок. Любой предмет можно получить, играя в игру. Никаких бонусов для постоянных клиентов магазина не предусмотрено. Права игроков уравнены, в игре царит социализм. ■

Автор:
Анна Янилкина

Чем-чем, а своими снежными локациями Аллоды точно могут гордиться.

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

ДВА ГОДА ЭВОЛЮЦИИ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Mail.Ru
- **РАЗРАБОТЧИК:** Mail.Ru
- **ИНТЕРНЕТ:** allods.mail.ru

Заходить в старые знакомые MMORPG спустя один или два года – это, скажем прямо, опасное дело. С привычным миром может случиться все, что угодно: глобальные катаклизмы, инфляции, тотальное вымирание населения... Баланс может поменяться радикально, а старые локации – измениться до неузнаваемости. Мы вернулись в «Аллоды Онлайн» спустя два года после релиза и узнали, что поменялось в волшебном мире Сарнаута.

Надо признать, что к 2009 году онлайновое коммьюнити основательно подустало от корейского конвейера и европейских эльфов. Именно поэтому «Аллоды» с их отсылками к древней Руси и калейдоскопом миров были просто глотком свежего воздуха. Да, игра была чертовски похож на творение Blizzard (ключевое слово – «была»), но все-таки ее березовые веники и имперские мундиры умудрялись покорять с первого взгляда. Тем не менее, гордого звания флагмана игра никак не заслуживала: слишком уж много дыр было в корпусе этого корабля. Недаром Святослав Торик в январском номере 2010 года разнес «Аллодов» в пух и прах: игра была совершенно сырой и не готовой к употреблению. На полировку ногтков и заточку оружия у Mail.Ru ушел еще целый год, но в октябре 2010 долгожданный релиз все-таки состоялся. И сейчас это уже совсем другая история.

УМЕНЬШЕНО ВРЕМЯ ЖУЖЖАНИЯ ПЧЕЛ

В отличие от многих других ММО-миров Сарнаут, как истинная модница, получает новые локации, подземелья, предметы и сервисы каждый месяц. Если что-то сломалось – не удивляйтесь, это святая традиция разработчиков, поэтому за каждым мало-мальски приличным патчем дружным хороводом следуют хотфиксы. Утешает, что страдать осталось недолго – уже запущен тестовый сервер, который просто обязан ис-

Астральным кораблям теперь можно придать уникальный вид с помощью модификаций.

Тропический остров – новое место для ценителей прекрасного.

править эту двухлетнюю комичную ситуацию. Главное, чтобы не сломался и он. Надо сказать, что за прошедшее время игра куда-то попрятала свои гиббелингские зубки и стала немного дружелюбней к новичкам. Агрессивно-принудительное PvP давно осталось в прошлом, в подсказках появились ссылки на подробные гайды, и даже стандартной мини-карте наконец-то нашлось место. Впрочем, расслабляться тоже не стоит – разброс характеристик, вех и талантов по-прежнему в строю, а свитки обнуления умений преданно ожидают того момента, когда вы окончательно испортите своего персонажа. И мы не шутим – путь через тернии к максимальному уровню действительно стал значительно трудней. Кстати, разработчики выполнили свое давнее обещание по поводу поддержки пользовательских аддонов, поэтому вы можете с легкостью провести минимальные улучшения интерфейса: например, сделать миникарту круглой или добавить функцию автоподбора вещей.

А МЫ ПОЙДЕМ НА СЕВЕР

Доработав уже имеющиеся подземелья и задания, разработчики занялись вполне понятным и угодным богам Сарнаута занятием – разработкой high-end контента. Астрал за это время отъелся как следует – у него появились новые слои, аллоды, монстры и награды. Вместе с этим уменьшилось время, необходимое для постройки корабля, – теперь свой личный астральный фрегат можно получить практически мгновенно. Каждая гильдия в «Аллодах» владеет целыми десятками оборудованных кораблей; их холят, лелеют, вовремя ремонтируют и, кажется, тайком целуют перед вылетом. К тому же сейчас это не просто грозное оружие, но и элемент престижа: кораблю можно сменить обшивку и сделать роскошное внутреннее убранство. Система гильдий тоже выпрямилась, втянула живот, обзавелась уровнями и полезными особенностями. Самые большие и развитые альянсы способны претендовать на собственные острова и доступ к нескольким секторам Астрала, поэтому каждую субботу аллоды содрогаются в предвкушении астрального противостояния. Кстати, победитель может не только захватить остров, но и разграбить; во втором случае аллод остается в распоряжении проигравшего. Благодаря этому в игре появились даже зачатки дипломатии, и у сильнейших гильдий нет отбоя от желающих присоединиться к их рядам.

«Наземное» PvP не отстает от остального контента – оно стало намного сложнее и пошло дальше стандартных батлграундов. Конечно, отрезание всех выступающих частей какого-нибудь мистика – это здорово и забавно, но кроме этого существуют и другие соревнования. Например, на Тающем острове можно поучаствовать в настоящих скачках, а в Мавзолее искр нужно сразиться с полчищами монстров и выстоять дольше, чем остальные команды. Даже на привычной Арене Смерти фракции не просто сражаются за флаги и контрольные точки – игроки предпочитают драться за сундуки с наградой.

МЕЛОЧИ ЖИЗНИ

Когда Mail.Ru приобрела Astrum Nival, а вместе с ним и «Аллодов Онлайн», никто не знал, какого именно ожидать подвоха. По понятным причинам многие предсказывали жесткую монетизацию всего игрового процесса (и это частично оказалось правдой), но стоило учесть и многолетний опыт компании в сфере онлайн-развлечений. Честно сказать, «Аллоды Онлайн» уже не похожи на то потрепанное судно с оборванными парусами – теперь это цельная и отполированная игра, которая развивается во всех возможных направлениях. Сейчас «Аллоды» лучше всего подходят на роль заменителя World of Warcraft: Сарнаут едва ли напоминает Азерот. Скоро, кстати, он будет праздновать свой второй день рождения, но теперь... теперь у него есть все основания гордиться собой. ■

$ ЗА ЧТО НУЖНО ПЛАТИТЬ?

Играть в «Аллоды Онлайн» без минимального вложения денег получится лишь первые пару десятков уровней. Рано или поздно монстры станут грозными противниками, место в инвентаре прикажет долго жить, а вы будете ползать по локации с черепашьей скоростью и ненавидеть весь Сарнаут. А о PvP и говорить нечего. И если последние три пункта еще можно как-то пережить, то с первым мириться невозможно: вам таки придется покупать усиливающие руны, зелья и благовония. 2000 рублей – такова цена более-менее успешного освоения PvE-контента, именно столько потребуется для максимальной прокачки. Нельзя сказать, чтобы оно того не стоило, но учтите, что впоследствии игра может потребовать еще больших затрат.

«Мертвый город», одно из грядущих обновлений, будет населен демонами-драконами

ДУХ ДРАКОНА

«МЕЧ И МАГИЯ» + «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»

РАЗРАБОТЧИК: Snail Game **ИНТЕРНЕТ:** ddgame.ru

Для тех, кто всю жизнь мечтал побывать настоящим королем, компания Mental Games запускает в России браузерную MMORPG нового поколения. Мы опробовали проект и убедились, что взойти на трон не так уж и сложно. Главное – не бояться конкурентной борьбы.

«Дух Дракона» – это шустро работающая в окне браузера многопользовательская ролевая игра с пошаговой системой боев, довольно современной графикой и явным уклоном в сторону социальных элементов. Тут жизненно важно вступить в клан и вместе с друзьями устраивать набеги на чужие территории.

При регистрации в игре необходимо определиться с замком, где поселится только что созданный герой, – и этот выбор предопределит всю дальнейшую игру. Замки бывают «темные» и «светлые»: первые стоят на территории орков и таинственных отрекшихся, а вторыми управляют благородные люди и эльфы. Обе фракции раскинулись на разных материках, поэтому сразу после выбора стороны (и класса персонажа) игра самостоятельно сузит перечень доступных для заселения замков. В конце концов, орк человеку не сосед. Каждый из дворцов имеет уникальную историю возникновения, оформленную в виде текстовых сносок. Читать это не очень интересно, но полезно для воспитания патриотизма по отношению к родному королевству. Это, на самом деле, очень важно, потому что в идеале игрок должен биться за стены родного замка как за родную семью. От благополучия выбранного в начале игры королевства зависит количество получаемых персонажем бонусов.

HAIL TO THE KING

Но плох тот игрок, что не мечтает стать королем. Путь к короне долгий и тернистый: для начала нужно возглавить клан, затем с его помощью захватить одну из игровых локаций. После этого появится возможность бросить вызов действующему королю и вступить с ним в бой за право управлять государством. Если правителя пока нет, им будет назначен тот клановый лидер, который имеет в своем распоряжении больше всего собранных с компьютерных боссов трофеев. Боссы находятся в инстансах – подземельях, где кроме жирных монстров живут еще полчища всяких тварей. К каждому нужен особый подход, а за победу всей группе героев выдаются ценные призы.

Король – не пустое звание. Высокая должность имеет ряд серьезных и очень приятных особенностей, самая главная из которых заключается в следующем: действующий правитель имеет полное право отдавать приказы своим подданным (а это все остальные жители королевства – почти 20 000 человек), отправляя их захватывать новые территорий или «рейдить» чужие замки. Осуществлять «рейды» необходимо, чтобы не позволять остальным государствам расти в уровне. Уровень замка автоматически повышается в строго определенные часы. Для перехода на новый этап развития жители королевства должны прокачать некоторые показатели вроде «снаряжения» и «кулинарии» до нужных параметров, а также собрать заданное количество ресурсов. Показатели растут, когда дворцовые резиденты выполняют различные работы. Ресурсы же собираются на захваченных территориях. Смысл «рейда» в том, чтобы ограбить вражеский замок, оставив его без ресурсов в тот момент, когда должен совершиться переход на новый уровень. Захваченные ресурсы суммируются с тем, что есть в распоряжении вашего государства.

ВСЕ ЗА ОДНОГО

Замок в «Духе Дракона» – это огромный и почти что живой механизм, на который должен работать каждый из его жителей. Еще очень важно эту работу грамотно организовать. Без разделения труда развить государство однозначно не получится. Кто-то должен «рейдить» врагов, кто-то – захватывать территории и собирать ресурсы, кто-то – заниматься наукой и производством, а кто-то – обеспечивать безопасность родных стен. Именно за организацией в «Духе Дракона» нужно строго следить: как бы игроки не сосредоточились на борьбе за трон, забыв про остальное. Для этого, кажется, нужен умелый и харизматичный лидер. И таким лидером может стать почти каждый. ■

Вот так в игре выглядят замки. Это – эльфийский.

КОРОЛЬ – НЕ ПУСТОЕ ЗВАНИЕ. ВЫСОКАЯ ДОЛЖНОСТЬ ИМЕЕТ РЯД СЕРЬЕЗНЫХ И ОЧЕНЬ ПРИЯТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ.

Пошаговые тактические бои в «Духе Дракона» слегка напоминают Heroes of Might and Magic. Противниками могут выступать как другие пользователи, так и компьютер. Кроме того, здесь есть так называемые массовые PvP – в этих схватках участвуют от 10 до 16 игроков.

ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки в барах, ресторанах и магазинах твоего города

Участвовать в акциях и посещать закрытые мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему интернет-банка «Альфа-Клик»

Оформлять подписку на журнал «РС ИГРЫ» со скидкой 50%

тел. подписки (495)-663-82-77 | shop.glc.ru

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:
(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326"

на правах рекламы

Автор:
Егор Антоненков

За пару игровых дней мы успеем избить бейсбольной битой всех и все, что есть в Порту.

CRIME STORY

БОДРЯЧКОМ, ПАЦАНЧИКИ

РАЗРАБОТЧИК: Mesury **ИНТЕРНЕТ:** http://vkontakte.ru/crimestory

Crime Story – потенциальный хит для гигантской аудитории. Теперь каждый школьник может устраивать поножовщину в парках, избивать проституток и держать подпольные клубы, не выходя из «вконтакта».

Главный герой ищет своего брата – тот уехал на заработки и пропал. Местная милиция, видимо, куплена, поэтому вместо написания заявления мы прибываем в какой-то никчемный порт и сразу же начинаем выбивать дерьмо из всего, что движется. Уже через пятнадцать минут мы будем крышевать местный жилой район – карьерный рост ожидается стремительный.

На Crime Story можно навесить ярлык «социальная GTA», но на деле две игры схожи только по тематике. Гораздо большее влияние здесь оказала другая социалка – Mafia Wars от Zynga.

Игра не гнет одну линию и предлагает несколько развлечений сразу, для каждого из которых есть свой район. Сюжетные перипетии начинаются в Порту и развиваются в 13-м Округе. Мы носимся на побегушках у всех гадов сразу – от бригадира до большого босса. Игра по-разному формулирует задания, но на деле их суть – подойти к сюжетному объекту и кликать по нему. В это время наш герой бросает коктейли Молотова, стреляет из пистолета или орудует бейсбольной битой – одним словом, ведет себя, как дегенерат.

Созидательное начало можно проявить в районе Резиденции. Это большая бетонная площадка, которую, вдобавок, можно расширять. Мы расставляем автомастерские, булочные, жилые дома и другие здания и регулярно навещаем их, чтобы собирать выручку.

На полученные деньги покупается подозрительный кожаный плащ и нож, и мы идем в Парк. В этой локации собираются игроки одного уровня и делают друг другу больно. Боевая система Crime Story проста: игра суммирует все ваши характеристики и бонусы от экипировки и сравнивает их с таковыми у противника. Длительность каждого боя – один клик. За победу над противниками выдают перстни, на которые можно купить новые пушки, чтобы прийти в парк и получить новые перстни, чтобы купить новые пушки, и так далее. Студия Mesury прекрасно понимает – игроки должны бегать по кругу. Crime Story получилась очень правильной социальной игрой. Она красивая: разработчики (между прочим, российские) отбросили заезженный мультипликационный стиль и смоделировали детальный реалистичный мир. Она разнообразная: каждый район как новая игра. Она очень изящно намекает на то, что игроку пора раскошелиться: с каждым разом выполнение заданий отнимает чуть больше энергии.

В конце концов, у нее правильный сеттинг – ни один школьник не устоит. ■

Наведя курсор на жителей своего района, вы узнаете, что это кто-то их ваших «вконтактовских» друзей – половина из них похожа на перекачанных гопников, вторая – на проституток.

КОСМОС
киноконцертный зал

TOTAL DVD

КИНОМАНСКИЕ НОЧИ

Журнал Total DVD приглашает читателей на тематические киноманские ночи в кинотеатре «Космос»!

Всю ночь на большом экране – лучшие фильмы Джеймса Кэмерона!

Подробности на totaldvd.ru в разделе «Киноманские ночи»!

Фотоотчет с Киноманской ночи «Боевики» 15 на 16 июля:

ФОТО: Альбина Сейфетдинова

ФИЛЬМЫ ДЖЕЙМСА КЭМЕРОНА

Бесплатно!

РЕКЛАМА

Автор:
Иван Сапров

ОХ УЖ ЭТА БЛОГОСФЕРА

ИГРОВЫЕ ЗНАМЕНИТОСТИ НА СОЦИАЛЬНЫХ САЙТАХ

РАЗРАБОТЧИКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НЕ ОТСТАЮТ ОТ ПРОГРЕССИВНОЙ ЧАСТИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА И ОХОТНО ПОЛЬЗУЮТСЯ РАЗЛИЧНЫМИ СОЦИАЛЬНЫМИ МЕДИА. ПОЧТИ ВСЕХ СОТРУДНИКОВ КРУПНЕЙШИХ ИЗДАТЕЛЬСТВ И СТУДИЙ ЛЕГКО ОТЫСКАТЬ НА FACEBOOK, МНОГИЕ ИЗ НИХ ВЕДУТ БЛОГИ В ТВИТТЕРЕ И НА ЛИЧНЫХ САЙТАХ. СТРАНИЦЫ В FACEBOOK НАС НЕ ИНТЕРЕСУЮТ (ЕСТЬ У КАЖДОГО), А ВОТ ТВИТТЕР – УЖЕ ИНТЕРЕСНЕЕ. «РС ИГРЫ» МАСКИРУЮТСЯ ПОД БУЛЬВАРНУЮ ПРЕССУ И РАССКАЗЫВАЕТ ОБ ОТНОШЕНИИ ИГРОВЫХ ЗНАМЕНИТОСТЕЙ К БЛОГАМ.

КЛИФФ БЛЕЗИНСКИ

WWW.CLIFFYB.COM
TWITTER.COM/THEREALCLIFFYB

До сих пор трудно забыть про измену Клиффа Блезински, который после долгих лет служения пользователям персональных компьютеров вдруг переметнулся в лагерь разработчиков консольных игр: о Gears of War 2, лучшем кооперативном шутере от третьего лица, мы уже не мечтаем. С другой стороны, этот человек подарил нам серию Unreal – только за это с чистой совестью можно отпустить ему все грехи. Кроме того, Клифф остается одним из самых популярных людей в индустрии. На его страницу в твиттере подписано более 93 тысяч человек. В твиттере Блезински рассказывает о себе и о том, что происходит вокруг, и теоретически из этого информационного потока можно узнать много интересного. Мы вот для себя отметили следующее: Халк Хоган был на прошлой E3, нельзя выбирать жену по ее кулинарным навыкам, мексиканской кухней легко отравиться, первым классом летают только транжиры, у Клиффа есть майка с логотипом «Скотта Пилигрима» и пластмассовая турель из Portal, которую он обожает.

«МОЕГО ОТЧИМА ЗОВУТ ПРИНЦ. ЭТО НЕ ВРАНЬЕ! КРУТОЙ ЧУВАК, О МАМЕ ЗАБОТИТСЯ».

НЕ ТО ЧТОБЫ GEARS OF WAR 2 СИЛЬНО ОТЛИЧАЛАСЬ ОТ ПЕРВОЙ ЧАСТИ. EPIC GAMES ВЫПУСТИЛИ КЛАССИЧЕСКИЙ СИКВЕЛ – ВСЕ ТО ЖЕ САМОЕ, НО КРАСИВЕЕ И С БОЛЕЕ КРУТЫМИ СПЕЦЭФФЕКТАМИ.

ДЖОРДАН МЕХНЕР

WWW.JORDANMECHNER.COM

Самое важное впечатление от блога Джордана Мехнера (автора старых «Принца Персии» и Karateka) – этот человек мастерски владеет карандашом и зарисовывает буквально каждый сделанный шаг. Он сидит в обыкновенном ресторане и делает иллюстрацию, ждет рейс в аэропорту и делает иллюстрацию, выступает на конференции разработчиков игр и... нет, иллюстрацию не делает, но если бы ему не надо было читать лекцию перед полным залом, наверняка бы сделал. Кстати, любовь Мехнера к рисованию нашла выход – он рисует приключенческий комикс Solomon's Thieves. В архивах блога можно отыскать зарисовки Москвы и Кремля, сделанные во время прошлогоднего визита в столицу России по случаю премьеры фильма «Принц Персии». Оторваться от картинок и обратить внимание на текст получается с трудом. Пишет Мехнер не только и не столько про игры, сколько про современные развлечения вообще – в частности, про киноиндустрию, в которой он, в общем-то, успешно дебютировал.

«ПЕРЕЖИЛ ЕЩЕ ОДНУ E3. МЕЖДУ ВСТРЕЧАМИ УСПЕЛ ДАЖЕ НЕМНОГО ПОРИСОВАТЬ».

МЕХНЕР, К ТОМУ ЖЕ, ЯВЛЯЕТСЯ СОЗДАТЕЛЕМ ГРАФИЧЕСКОЙ НОВЕЛЛЫ ПО МОТИВАМ «ПРИНЦА». НАЗЫВАЕТСЯ ОНА PRINCE OF PERSIA: BEFORE THE SANDSTORM. ЭТО ПРИКВЕЛ К ДИСНЕЕВСКОМУ ФИЛЬМУ.

АМЕРИКАН МАКГИ

WWW.AMERICANMCGEE.COM
TWITTER.COM/AMERICANMCGEE

Последнюю пару лет МакГи живет своей Алисой, поэтому неудивительно, что около 80% постов на его официальном сайте посвящены Alice: Madness Returns. Для поклонников там настоящий клад: разработчик постит тематические анонсы и интервью, увлеченно рассказывает о ходе работы и бесстыдно рекламирует футболки с фирменной символикой. В перерывах между пропагандой МакГи устраивает live-чаты (во время которых тоже наверняка рассказывает про Алису) и на манер Артемия Лебедева загадывает загадки – например, алгебраические. Еще немаловажное из категории «для фанатов»: в блоге перепечатываются рассказы разных людей (на самом деле членов фанатского сообщества) про их взаимоотношения с American McGee's Alice. С твиттером ситуация аналогичная: девять из десяти твитов содержат упоминание Алисы, очень много перепечаток с официального сайта.

«В РАЗГАР ШАНХАЙСКОГО ЛЕТА ДАЖЕ ХОЧЕТСЯ ШАНХАЙСКОЙ ЗИМЫ. УЖАСНОЙ, ЧЕРНОЙ, ХОЛОДНОЙ ЗИМЫ».

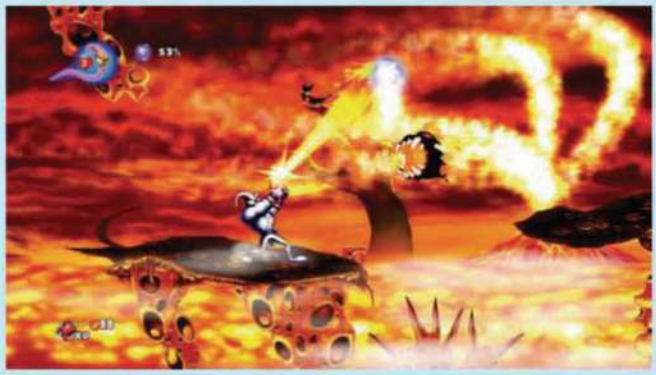
НАКОНЕЦ-ТО ВЫШЕДШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ КУЛЬТОВОЙ AMERICAN MCGEE'S ALICE КРИТИКА ОЦЕНИВАЕТ ПРИМЕРНО ТАК ЖЕ, КАК И DUKE NUKEM FOREVER. ТО ЕСТЬ НЕКОТОРЫЕ В ВОСТОРГЕ, НЕКОТОРЫЕ ПЛЮЮТСЯ.

ДЭВИД ПЕРРИ

WWW.DPERRY.COM
TWITTER.COM/DPERRY

О существовании Дэвида Перри мало кто помнит: последний громкий проект с его участием, Age of Conan, вышел три года назад. Тем не менее, именно он в ответе за появление Earthworm Jim, MDK, Enter the Matrix и The Matrix: Path of Neo. У Перри довольно мощный сайт с прикрученными к нему новостными трансляциями и личным блогом – там рассказывается про все, что попадает в круг интересов рядового разработчика, а это и телешоу, и новости индустрии, и много чего еще. Беда с частотой обновлений – перерывы между записями достигают шести месяцев, а последняя заметка была опубликована аж в начале этого года. Из собственной страницы Перри пытался сделать небольшое СМИ со статьями и авторскими колонками знаменитых в индустрии людей, но решил остановиться на полпути. Кое-что актуальное, впрочем, на сайте все же присутствует: например, список учебных заведений, где можно выучиться на разработчика игр. Зато твиттер обновляется постоянно – пишет, в основном, про игры и Gaikai, собственную фирму, специализирующуюся на цифровой дистрибуции и позволяющую играть в игры на удаленном сервере.

«ОКЕЙ, ЧТО-ТО ТУТ НЕ ТАК. Я СИЖУ ВНУТРИ СЦЕНЫ НА КОНЦЕРТЕ GLEE В ЛА».



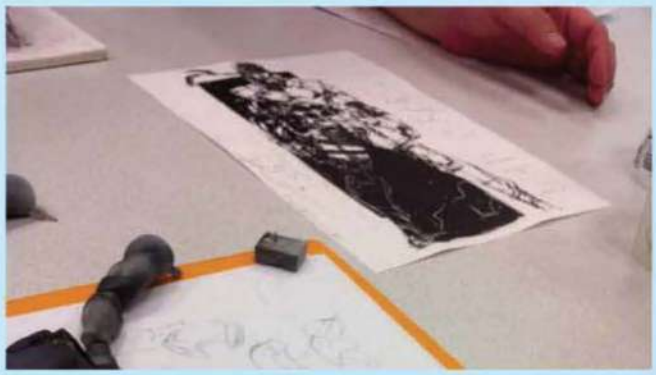
ПЕРЕИЗДАННАЯ В HD КЛАССИКА ВИДЕОИГР EARTHWORM JIM ДОСТУПНА В СЕРВИСЕ XBOX LIVE. «ДЖИМ» – ЭТО НЕ ЛУЧШАЯ ИГРА ПЕРРИ, КУЛЬТОВЫЙ СТАТУС ЕМУ ПРИНЕС ПРОЕКТ MDK.

ХИДЕО КОДЗИМА

TWITTER.COM/HIDEO_KOJIMA_EN
WWW.KJP.KONAMI.JP/GS/HIDEOBLOG_E/

Каждый фанат Metal Gear Solid знает, почему этот сериал получился таким, каким он получился: в юности его создатель Хидео Кодзима мечтал стать режиссером, но не срослось. С годами эта любовь к искусству кино только окрепла: львиная доля заметок в твиттере геймдизайнера посвящается современным фильмам. Кодзима часто ходит в кинотеатры, покупает DVD и раздает читателям советы, что нужно посмотреть. Из последнего – «Утомленные Солнцем 2: Предстояние». Так получилось, что Михалкова не признали на родине, зато признал Хидео Кодзима. Кстати, твиттер ведется на двух языках, так что если вы вдруг знаете японский, смело ищите оригинальную страницу. Кроме микроблога есть и полноценный блог, но сейчас туда пишут посторонние люди. А вот в архиве вы гарантированно нароете что-нибудь интересное. Еще в 2006 году Хидео постил развернутые заметки о себе – например, он расписывался там в любви к современной западной музыке в целом и пост-панк-ревайвал группе Franz Ferdinand в частности.

«ЧИТАЮ СЦЕНАРИЙ И СЛУШАЮ САУНДТРЕК ФИЛЬМА «ДИКИЕ ГУСИ». ОТ ВТОРОЙ ПЕСНИ МНЕ ВСЕГДА ХОЧЕТСЯ ПЛАКАТЬ».



РАБОТА НАД НОВЫМ ПРОЕКТОМ. РИСУНКИ НАВОДЯТ НА МЫСЛИ О ВНЕОЧЕРЕДНОЙ ЧАСТИ СЕРИАЛА METAL GEAR (ИЛИ ПРОСТО ЛИНИИ ФИГУРОК ПО МОТИВАМ).

РОН ГИЛБЕРТ

TWITTER.COM/GRUMPYGAMER

Однажды Рон Гилбер (один из легендарных создателей Monkey Island и автор недавнего DeathSpank) написал, что E3 ему больше нравилась, когда она называлась по-другому и проводилась в предназначенном для показа порнофильмов подвале где-то в Лас-Вегасе. Никакой информативной нагрузки это не несет, зато исчерпывающе характеризует самого Гилберта. Рон – человек с отличным чувством юмора, и твиттер у него соответствующий. Шутки про Обаму, шутки про индустрию и игры, шутки про жизнь. При желании Гилберт мог бы собрать собственные остроты в одну книжку и издать неплохим тиражом. Блогом на своем сайте Гилберт пользуется только в случаях крайней необходимости – например, для того, чтобы полить грязью какую-нибудь крупную американскую компанию. В последней записи в пух и прах уничтожен сервис Netflix, стремительно набирающий популярность в Америке, – это потоковое телевидение, позволяющее заказывать понравившиеся передачи и смотреть их в любое время суток. Ну, во всяком случае, так утверждают в самой Netflix, у Гилберта же другое мнение: «отстой и никакое не телевидение будущего».

«ЗАБАВНО, ЧТО, ЕСЛИ ВВЕСТИ В GOOGLE «КАК СТАТЬ СВЯЩЕННИКОМ», БОЛЬШИНСТВО ССЫЛОК БУДЕТ ПРО КЛАСС В WOW».

DEATHSPANK – ПОСЛЕДНЯЯ НА СЕГОДНЯ ИГРА РОНА ГИЛБЕРТА. НОВЫЕ ДЕЛАТЬ ОН ПОКА ВРОДЕ БЫ НЕ СОБИРАЕТСЯ.

ТОБИ ГАРД

WWW.TOBYGARD.COM
TWITTER.COM/MECHABADGER

Главная страница личного сайта Тоби Гарда (создателя Лары Крофт) встречает черно-белым рисунком, на котором изображены бородатый старик и молоденькая азиатка с мечом в руках. На самом деле, это не просто картинка, а гиперссылка, ведущая на страницу с веб-комиксом Otherworld. Тут выясняется интересное: Тоби Гард, как и Мехнер, тоже любит рисовать и делает комикс. Гард, к тому же, неплохой аналитик: на сайте размещены аналитические материалы о пиратстве, интеллектуальной собственности и других злободневных темах. Рядовому игроку они вряд ли понравятся, зато придутся по вкусу людям, которые хотят знать об индустрии несколько больше, чем просто даты релизов любимых игр. У Гарда есть еще и твиттер, но дела там обстоят уныло. Во-первых, записей очень мало, а, во-вторых, их большая часть посвящена Otherworld. Главным разочарованием стало отсутствие фотографий моделей в образе Лары Крофт. Создатель самой сексуальной героини видеоигр в истории должен был разместить на личном сайте фотоархив. Что ж, придется искать изображения Лары в другом месте.

«ВЕСЬ ДЕНЬ БОРОЛСЯ С МУРАВЬЯМИ. ОНИ ЕЛИ МОИ КРЕКЕРЫ. НИКТО НЕ ЕСТ МОИ КРЕКЕРЫ!»

ПЕРВАЯ ЛАРА КРОФТ ВЫХОДИЛА ВО ВРЕМЕНА ПАМЕЛЫ АНДЕРСОН И «СПАСАТЕЛЕЙ МАЛИБУ» И БЫЛА ОБЯЗАНА ИМЕТЬ ГИПЕРТРОФИРОВАННУЮ ГРУДЬ. НОВАЯ ЛАРА ПОЯВЛЯЕТСЯ В ЭПОХУ КИРЫ НАЙТЛИ И НАТАЛИ ПОРТМАН И СНОВА СООТВЕТСТВУЕТ СОВРЕМЕННЫМ ПРЕДСТАВЛЕНИЯМ О КРАСОТЕ.

КЕН ЛЕВИН

TWITTER.COM/IGLEVINE

После откровенного признания Кена Левина (создателя BioShock, одной из лучших игр на планете) в том, что он является тринадцатилетней девочкой (не буквально), потому что читает уже второй том слезливого романа американской писательницы Сьюзен Коллинз «Голодные игры», на пару минут становится страшно за Infinite. Но только на пару минут. «Голодные игры» только поначалу кажутся чем-то вроде «Сумерек», на самом же деле это крутой приключенческий роман, который понравился самому Стивену Кингу. Да и дальнейшее изучение его твиттера все расставляет на свои места: Левин болеет своей BioShock и делает все, чтобы новая игра вышла идеальной. Кен даже отказался участвовать в создании романа по мотивам – все время уделяется только разработке. Характер его записей соответствующий: отчет о ходе работы иногда разбавляется остроумными комментариями на различные темы. Пару месяцев назад Кен, например, посоветовал внимательно следить за дверьми при выходе из помещений, чтобы они не ударили вас по копчику, и на личном опыте убедиться, что мороженое вкуснее брокколи.

«НЕ УВЕРЕН, ЧТО ЭТО БУДЕТ ПРОДАВАТЬСЯ, НО РАБОТАТЬ НАД ПРОЕКТОМ Я ЛЮБЛЮ. А ЛЮБОВЬ ВАЖНЕЕ ДЕНЕГ».

БЛАГОДАРЯ ЛЕВИНУ ПЕРВАЯ BIOSHOCK ВЫШЛА УНИКАЛЬНЫМ ШУТЕРОМ. ТЕПЕРЬ МЫ ОЧЕНЬ ЖДЕМ BIOSHOCK INFINITE.

ТИМ ШЕФЕР

TWITTER.COM/TIMOFLEGEND
WWW.DOUBLEFINE.COM/NEWS/

В России многие придали Тима Шефера анафеме – создатель культовых квестов от Lucas Arts теперь трудится над играми консольными, а иногда и вовсе скачиваемыми. После адовой Brutal Legend его студия забросила полновесные проекты и переквалифицировалась в разработчиков игр для сервисов Xbox Live Arcade и PSN. В этом году было выпущено два проекта, еще один – год назад. У компании Шефера есть блог – формально он новостной, но на самом деле Тим властвует там безраздельно. Если вы играли в Full Throttle или Psychonauts, вы уже знаете, чего ожидать от Шефера: юмора, странностей и, в особенности, странного юмора. Твиттер у Тима Шефера самый обыкновенный: куча записей на случайные темы, удачные и не слишком удачные шутки, ссылки на видео, картинки, цитаты. Игровой разработчик выдает сообщения на рабочую тему, лаконичные мнения об игровых новинках и просто твиты за жизнь.

«ХОДИЛ СЕГОДНЯ В КАЧАЛКУ. ВАС ТАМ НЕ ВИДЕЛ. Я > ВЫ».

BRUTAL LEGEND – ОДНА ИЗ САМЫХ СУМАСШЕДШИХ ИГР ШЕФЕРА С УЧАСТИЕМ ДЖЕКА БЛЭКА В ОБРАЗЕ ДИКОВАТОГО РОКЕРА.

РЕКЛАМА

TASH

ОТБОРНЫЕ ПРОДУКТЫ
СО ВСЕГО МИРА*

TASH Мы знаем, где в мире найти самые лучшие продукты.
Вы знаете, что можете найти их рядом, под маркой TASH

Автор:
Анатолий Сонин

ШАПКИ ДЛЯ НАРОДА

ОБУЧАЮЩИЙ ГИД ПО ОБНОВЛЕННОМУ TEAM FORTRESS 2

КОГДА-ТО TEAM FORTRESS 2 БЫЛ ПРОСТО ОДНИМ ИЗ ЛУЧШИХ ШУТЕРОВ СОВРЕМЕННОСТИ. ТЕПЕРЬ, С ПЕРЕХОДОМ НА FREE-2-PLAY, ИГРА ПОЛУЧИЛА НОВЫЙ СТАТУС – САМОЙ СОВЕРШЕННОЙ БЕСПЛАТНОЙ FPS НА РЫНКЕ. ВЕРИМ, ЧТО С ВЛИВАНИЕМ НОВОЙ КРОВИ TEAM FORTRESS 2 ПРОЖИВЕТ ЕЩЕ НЕ ОДНУ ПЯТИЛЕТКУ, НО СЕЙЧАС ДЛЯ ИГРЫ НАСТАЛИ СЛОЖНЫЕ ВРЕМЕНА: СЕРВЕРЫ ЗАПОЛНИЛИ НОВИЧКИ, КОТОРЫЕ НЕ УМЕЮТ ПОКА РАБОТАТЬ В КОМАНДЕ. ЕСЛИ ВЫ ОДИН ИЗ НИХ – ПОЗДРАВЛЯЕМ, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС МЫ НАПИСАЛИ ВВОДНЫЙ ГИД. ГДЕ, КАК И ЗА КОГО ИГРАТЬ, ЗАЧЕМ НУЖЕН ИНЖЕНЕР И ПОЧЕМУ НЕ НАДО БРАТЬ ПЯТОГО ШПИОНА В КОМАНДУ – МЫ ПОПЫТАЕМСЯ ОТВЕТИТЬ НА ВСЕ ВОПРОСЫ НАЧИНАЮЩИХ ИГРОКОВ.

КАРТЫ

С основными режимами игры вы запросто познакомитесь в главном меню, а вот с картами Team Fortress 2 разобраться непросто. Можно либо начать раунд на случайной локации, либо искать любимое поле боя в длинном и непонятном списке серверов. Мы упростим задачу и расскажем о самых главных и популярных картах игры.

Когда Team Fortress 2 запустилась в 2008 году, в ней было лишь шесть карт: Dustbowl (cp_dustbowl), Granary (cp_granary), Gravel Pit (cp_gravelpit), Well (cp_well), 2Fort (ctf_2fort) и Hydro (tc_hydro) – эти локации игроки быстро полюбили и освоили, и они до сих пор остаются среди самых популярных. И как раз с одной из них новичку логичней всего стартовать – тем более что и баланс в таких старых картах отточен до идеала. К списку «каноничных» карт можно добавить еще Gold Rush (pl_goldrush) и Badwater Basin (pl_badwater) – с этих локаций начался прекрасный режим «сопровождение», и на них тоже играет сейчас куча народу. В наши дни карт, конечно, не шесть и не восемь – их вовсе даже пятьдесят с лишним штук. И это только «официальных» – так называют те уровни, которые Valve либо сделала сама, либо выбрала из числа фанатских и пометила своим всемогущим перстом. Можете играть на любой и чувствовать себя прекрасно, но советуем не слишком уж расползаться по разным локациям – ведь без знания карты вы сможете разве что мешаться под ногами.

Ну а когда главные и самые популярные карты вы освоили, пора браться за фанатские уровни. Тут встречаются даже свои режимы – например, на «zombie_» игроки делятся на людей и нежить и устраивают этакий L4D. Выжившие пытаются выполнять цель миссии и ходят с пушками наперевес, а зомби мешаются, лезут в ближний бой и обращают всех умерших в свои ряды.

Режим «сопровождения» появился не сразу, но прижился в игре без всяких проблем.

В НАШИ ДНИ КАРТ, КОНЕЧНО, НЕ ШЕСТЬ И НЕ ВОСЕМЬ – ИХ ВОВСЕ ДАЖЕ ПЯТЬДЕСЯТ С ЛИШНИМ ШТУК. И ЭТО ТОЛЬКО «ОФИЦИАЛЬНЫХ».

ВЫБОР КАРТ ПО РЕЖИМАМ

В списке серверов карты обозначены не случайным образом – все их названия начинаются с аббревиатуры режима. И по этим самым режимным префиксам уровни очень удобно искать и выбирать. Вводите в строку фильтрации следующее:

«ctf_» – режим «захват разведданных»
«cp_» – режим «захват контрольных точек»
«pl_» – режим «сопровождение»
«plr_» – режим «гонка сопровождения»
«koth_» – режим «царь горы»
«arena_» – режим «арена» – он хоть и официальный, но в главном меню почему-то не значится. Игроки двух команд выходят тут на маленькую карту и убивают друг друга – с той только особенностью, что после смерти никто не возрождается. Как в Counter-Strike.
«tc_» – режим «контроль территории» – еще один «скрытый» режим, который работает только с картой tc_hydro. Это тот же «захват точек», только в куда большем масштабе: удерживать надо не просто чекпоинты, а целые уровни.
«cp_degrootkeep» – режим «средневековье», созданный для единственной локации. Тут можно использовать только оружие ближнего боя и кое-какие усилительные предметы, а сражение проходит в средневековом замке.

2Fort который год остается одной из самых любимых карт в народе.

Даже в зомби-виде герои Team Fortress 2 не теряют своего очарования.

КРУЧЕ ВЫГЛЯДЯТ ТЕ, КТО НОСИТ ШАПКУ ЗА УНИКАЛЬНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ, А НЕ ТЕ, КТО ЗАПЛАТИЛ ЗА ГОЛОВНОЙ УБОР 20 БАКСОВ.

ТЕРРИТОРИИ

Многие думают, что в Team Fortress 2 бегать надо сплошь по пустыням и коридорам, но на самом деле даже официальные карты выпускаются на разные темы. Например:

Горы (arena_lumberyard)

Снега (cp_coldfront)

Египет (koth_lakeside_final)

Хэллоуин (cp_manor_event)

Средневековье (cp_degrootkeep)

ПРЕДМЕТЫ

Прелесть нынешней Team Fortress 2 в том, что она действительно абсолютно бесплатная – в отличие от других разработчиков free-2-play, Valve не спрятала никаких обязательных микро-транзакций. Можете быть уверены: для комфортной игры не придется платить 15 долларов за какой-нибудь мешок под шапки. Новое оружие и предметы вы находите случайным образом, прямо во время игры – и за несколько дней так можно собрать неплохой арсенал. Если хотите какую-то конкретную пушку – гоняйтесь за «ачивментами» для разных классов: обычно первое дополнительное оружие открывается где-то после 10 ачивок, второе – после 15, и третье – после 20. Можете даже зайти на специальные карты, построенные для набивания этих самых достижений: там получить новую пушку можно буквально за пять минут. Никакого читерства, только ловкость рук!

И, наконец, можно заниматься крафтингом – создавать новые предметы из старых, ненужных и повторных. Правда, спешить садиться за крафтинг мы вам не советуем: уж больно много оружия приходится тут переплавить на металлолом, чтобы получить какую-нибудь новую безделушку. Лучше уж просто играйте и получайте предметы случайно.

Недостатка в оружии у вас точно не будет, а вот головные уборы в ходе матчей выпадают редко – их лучше ловить на разных мероприятиях. Например, тем, кто не использовал читы, одно время выдавали шапку-нимб, а каской с приклеенной видеокамерой награждают тех, чей повтор матча посмотрели на YouTube 1000 раз. Плюс за покупку игр на стиме также выдаются шапки: владельцы инди-набора Potato Sack получают, например, шлем с картошкой на боку, а за Left 4 Dead 2 вы награждаетесь кепкой Эллиса. Так что не советуем лезть в кошелек за головными уборами – круче выглядят те, кто носит шапку за уникальное достижение, а не те, кто заплатил за нее 20 баксов. Ну и не забывайте, что шапки в массе своей никак не влияют на характеристики.

ПОМОГАЙТЕ ДЕТЯМ

Team Fortress 2 – социально полезная игра. Так, после землетрясения в Японии разработчики выпустили набор самурайских шапок, прибыль от которых перечислялась в фонд помощи потерпевшим. Думаете, мелочь? Никак нет: за одну первую неделю Valve собрала 300 тысяч долларов с этих шапок! Остается только догадываться, сколько приносит онлайн-магазин в обычные дни.

В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ РАЗРАБОТЧИКОВ FREE-2-PLAY, VALVE НЕ СПРЯТАЛА НИКАКИХ ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ МИКРО-ТРАНЗАКЦИЙ.

ПОМОГАЙТЕ МОЛОДЫМ РАЗРАБОТЧИКАМ

Team Fortress 2 – игра, полезная для начинающих разработчиков. В здешнем магазине, например, можно купить коллекционные марки, привязанные к разным картам, – это, по сути, пожертвование фанату, создавшему вашу любимую локацию. Иногда Valve дает официальный статус не только уровням, но и предметам от игроков – и в таком случае часть прибыли от продаж предмета перечисляется его создателю. Цифры получаются нескромные: один из авторов Polycount Pack получил, например, пятьдесят тысяч долларов за объект.

В последнее время Valve повадилась выпускать тематические наборы предметов. Например, мафиозный и персидский.

Предметы в местном магазине не дешевые. Вот, например, полный комплект недавнего убер-обновления – сотня баксов. Лучше просто подождать, пока все оно не выпадет в бою.

КЛАССЫ

С самого начала и до нынешнего дня классов в Team Fortress 2 было девять штук – и осваивать хитрости каждого отдельного персонажа геймеры продолжают уже который год. Это не тот шутер, где можно просто бегать и стрелять (хотя и для любителей бессмысленного мяса классы найдутся): тут нужно играть в команде, менять персонажей на лету и быть готовым к любой ситуации. Видите, что на базу бежит большая группа врагов, а защиты никакой? Выбирайте поджигателя и устраивайте засаду. Противник отстроил турель и вы уже пять минут не можете ее взять? Выходите подрывником или создавайте связку медика и пулеметчика. Чувствуйте команду и играйте тем, кто нужен для победы в данный конкретный момент. А не шпионом.

Если игра никак вам не дается, отправляйтесь в тренировочный режим.

ПУЛЕМЕТЧИК

Самый медленный и самый сильный класс. После его пулеметной очереди не выживет никто, но у оружия огромный разброс, и удачней всего оно работает лишь на маленькой дистанции. На большом же расстоянии им можно разве что подавлять толпу противников или прикрывать друзей. Прекрасный класс для защиты базы.

СОВЕТЫ:

- Дружите с врачами. В связке с медиком пулеметчик сильней как минимум вдвое.
- Не бегайте по пять минут. Если система телепортов не налажена, а до фронта бежать и бежать – лучше не берите пулеметчика, только время потеряете. Выберите класс побыстрей.
- Станьте независимым. Откройте сэндвич (хотя бы и через ачивменты) и научитесь с ним играть. Сэндвич помогает пулеметчику лечиться прямо на поле, без всяких медиков и аптечек. В руках профессионала сэндвич – смертельно опасное оружие.
- Научитесь бессмертию. Пулеметчик под влиянием уберзаряда – машина смерти. Главное – не стойте с ним на месте и не ждите врагов, неситесь вперед к самому крупному укреплению и самым страшным неприятелям. Хороший «убер» может изменить ход боя, а плохой может стоить победы.

ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ:

- **Снайпер.** Хэдшот – и русский гигант на земле. А уж попасть-то в пулеметчика проще простого.
- **Шпион.** Удар в спину – и вы на респауне.

СОЛДАТ

Универсальный класс, который заслуженно любят новички. В меру сильный, не слишком медленный, хорош как на своей базе, так и на чужой. Запускайте ракеты врагам под ноги и не знайте горестей.

СОВЕТЫ:

- Считайте ракеты. Главная слабость солдата – маленький запас ракет и долгая перезарядка. Не давайте застать себя врасплох, подгадывайте удачный момент для перезарядки.
- Используйте возвышенности. Лучше стрелять в землю под врагов, чем в самого противника – иначе от медленного снаряда слишком просто уклониться. Ну а занять возвышенность можно с рокет-джампом: тут он работает, как в старом «квейке».

ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ:

- **Снайпер.** Если вы заняли холм или крышу и сторожите зону, вражеский снайпер легко может вас снять. Самое обидное, что никакой контратаки на большую дистанцию у солдата нет.

ПОДРЫВНИК

По боевой мощи и скорости напоминает солдата – вот только подрывник играется сложней, и полагаться ему надо на засады, а не прямые стычки. Забрасывайте врага гранатами из-за угла, лепите бомбочки на дверные проемы и вокруг вагонеток, ждите, подгадывайте и подрывайте в нужный момент. Своих ваши бомбы не убивают.

СОВЕТЫ:

- Уничтожайте строения. Это одна из главных ролей подрывника, и порой никто другой с турелью справиться не может.

ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ:

- **Солдат.** Вражда солдат и подрывников идет давно (и в определенный момент она даже вылилась в официальное обновление «Война!»). Классы примерно равны по силе и в разных условиях могут быть друг для друга самым страшным противником.

Не каждая «шапка» на самом деле шапка.

Картинка врет: инженер может строить только одну большую турель.

ЕСЛИ ДО ЛИНИИ ФРОНТА БЕЖАТЬ ДАЛЕКО, А СИСТЕМА ТЕЛЕПОРТОВ НЕ НАЛАЖЕНА, «ТЯЖЕЛОВЕСНЫЕ» КЛАССЫ ВРОДЕ ПУЛЕМЕТЧИКА НЕ СМОГУТ НОРМАЛЬНО ВЫЙТИ В БОЙ.

ИНЖЕНЕР

Строят телепорты, пушки и полевые раздатчики патронов и здоровья. На больших картах жизненно необходимы: если до линии фронта бежать далеко, а система телепортов не налажена, «тяжеловесные» классы вроде пулеметчика не смогут нормально выйти в бой. И нет лучше защиты для базы, чем толковое укрепление инженера – обложившись раздатчиком и турелью, игрок может держать точку до конца матча. Если играть за такого «окопавшегося» инженера вам скучно, можете переориентироваться на экшн – именно для наступательных маневров сделаны дополнительные пушки класса вроде мини-турелей, которые быстро и дешево строятся прямо на фронтовой, под свистом пуль. Класс довольно сложный в освоении, так что будьте готовы учиться.

СОВЕТЫ:

- Турель штука хорошая, но телепорт бывает нужней. Если до поля боя игрокам бежать далеко, первым делом ставьте телепорты. И чем больше ваш агрегат используют, тем больше очков вы получаете.
- Осторожно выбирайте место для телепортов. Не ставьте их на самой передовой – вражеский поджигатель или подрывник обязательно подорвет. Возводите их на такой точке, которую уже твердо и уверенно держат ваши бойцы.
- Осторожно выбирайте место для турелей. Не стройте их на открытых площадках, к которым враг может подобраться с любой стороны, возводите турели в укромных уголках. Проверять укромность просто: если подрывник не может из безопасной точки засыпать вас бомбами, а шпион – свободно подойти со спины, уголок укромный.
- Прокачивайте турели. Пушка первого уровня несравнимо слабей пушки уровня третьего. Стройтесь только тогда, когда у вас есть четкий источник патронов – рядом с точкой их появления на карте или с раздатчиком. Многие инженеры вообще сначала ставят раздатчик, а потом садятся рядом и на поступающие ресурсы делают турель.
- Стройтесь заранее. У хорошего инженера пушки и телепорты отстроены еще до начала матча. Не важно, наступаете вы или обороняетесь, всегда стоит возводить строения перед ударом гонга. А после вы сможете поднять агрегаты и перенести в удобное место.
- Помогайте товарищам. Инженер может развивать и чинить не только свои, но и чужие постройки – иногда стоит пожертвовать личной выгодой и постучать гаечным ключом по дружеской турели. Ну а снять с постройки товарища жучок – вообще милое дело.

ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ:

- **Шпион**. Старайтесь стоять спиной к стене и всегда осматривать комнату: шпионы любят пырять инженеров ножом и ставить на постройки разрушительные жучки.
- **Подрывник.** Липкими гранатами может за один взрыв уничтожить всю вашу базу.

МЕДИК

Один из самых простых и в то же время прибыльных по очкам классов. У медика есть кое-какое оружие, но по большей части он не убивает, а лечит. Откликайтесь на призывы своих товарищей, бегайте за ними по пятам и старайтесь не высовываться – враги не дураки, в медиков стреляют первыми. Главным орудием медика оказывается убер-заряд – временный режим неуязвимости для него и для его пациента. Шкала «убера» заполняется по мере лечения игроков – и поэтому медикам нельзя простаивать без дела, им всегда нужно кого-то лечить. «Убер» с пулеметчиком может расчистить укрепление любой сложности.

СОВЕТЫ:

- Давайте убер самым сильным классам, бессмертие разведчика никому не поможет.
- Если в команде есть пулеметчик, но нет медика, то вы знаете, какой класс выбирать.

ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ:

- **Каждый, кто вас заметил.** Медика хотят убить все, а защиты у него никакой. Так что старайтесь прятаться за укрытиями.

ПОДЖИГАТЕЛЬ

Отлично работают как в защите, так и в нападении. При игре за поджигателя важно одно: подобраться к врагу (а лучше к куче врагов) как можно ближе (а лучше со спины). Можете прятаться за поворотами и кемперить, можете бегать по узким коридорам и выискивать жертву, главное не выходить в бой на чистое поле, где до врага бежать и бежать. Поджигатель, очевидно, поджигает своих противников – и после первого контакта они продолжают активно гореть. А горящий враг – враг паникующий, поэтому поджигатели идеально подходят для рассеивания кучи врагов и отпугивания особо наглых атакующих.

СОВЕТЫ:

- Ищите шпионов на базе. Не стесняйтесь поливать огнем друзей по команде – урона никто из них не получит, а замаскированного шпиона опознать получится.

ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ:

- **Другой поджигатель.** Его нельзя поджечь, а потому ваш огонь отнюдь не отправит его в бегство.

СНАЙПЕР

Хороший класс для тех, кто любит играть в одиночку. Выбирайте удобную точку, доставайте винтовку и щелкайте хэдшоты. И не забывайте: чем дольше вы прицеливаетесь, тем сильней будет выстрел.

СОВЕТЫ:

- Знайте меру. Если в команде уже работает 2-3 снайпера, не стоит плодить сущностей – в большинстве случаев лучше взять другой класс.
- Прячьте прицел. Точку от вашего лазерного прицела видят и враги, и друзья – и умный пулеметчик не выбежит из-за угла, если он заметил такую отметку на земле. Хорошие снайперы не дают врагам увидеть свой прицел раньше положенного.

ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ:

- **Шпион.** Когда шпион не ломает турели и не режет пулеметчиков, он гуляет в логове снайперов. Смотрите по сторонам.
- **Другой снайпер.** Если одна команда выводит снайпера, со временем у него появляется противник и начинается дуэль. Выигрывает тот, кто не только лучше стреляет, но и больше двигается: неподвижный противник – самая легкая мишень.

РАЗВЕДЧИК

Самый юркий класс, который быстрее остальных захватывает точки и толкает вагонетку. Единственный, кто умеет делать двойной прыжок. В открытом бою с любым классом разведчику придется туго – оружие у него слабенькое, а здоровья совсем нет. Но пусть это вас не отпугивает: разведчик превосходно выполняет задание почти в каждом режиме (включая воровство ценных пакетов) и в иных ситуациях приносит рекордное количество очков.

СОВЕТЫ:

- Помните, что вы на поддержке. Избегайте открытых поединков, исполняйте свою роль для миссии и быстро исчезайте.
- В начале атакующей фазы «сопровождения» разведчик нужен почти всегда: он может присесть за вагонетку и стремительно ее толкать, пока остальные зачем-то убивают друг друга. Иногда разведчик-одиночка пропихивает вагонетку аж до середины карты и очков ему выдается, соответственно, целая куча.

ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ:

- **Турель.** Рвет на куски без лишних вопросов.

ШПИОН

Уникальный класс, который не дерется в открытую, а маскируется под врага и отправляется на чужую базу устраивать диверсии. Может здорово помочь своей команде, подорвав турель (для этого на нее надо установить жучок), убив снайпера или, например, пулеметчика (ножом в спину). Начинайте игру за шпиона с маскировки под вражеский класс – можете выбрать любого персонажа, но безопасней всего заделаться инженером, снайпером или другим шпионом: они вызывают меньше подозрений, когда праздно шляются без дела. Чтобы пройти через линию обороны врага, используйте временную невидимость. Но будьте внимательны: отключить невидимость может одно только прикосновение противника.

СОВЕТЫ:

- Не злоупотребляйте. Нет такой ситуации, где нужно больше одного хорошего шпиона. Все знают, что играть за шпионов весело, – но это не повод половине команды отправляться за линию фронта и оставлять своих друзей на верную смерть.

ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ:

- **Поджигатель.** Маскировку шпиона можно снять прикосновением пламени поджигателей. Опасайтесь их регулярных проверок.

НЕТ ТАКОЙ СИТУАЦИИ, ГДЕ НУЖНО БОЛЬШЕ ОДНОГО ХОРОШЕГО ШПИОНА. ВСЕ ЗНАЮТ, ЧТО ИГРАТЬ ЗА ШПИОНОВ ВЕСЕЛО, – НО ЭТО НЕ ПОВОД ПОЛОВИНЕ КОМАНДЫ ОТПРАВЛЯТЬСЯ ЗА ЛИНИЮ ФРОНТА И ОСТАВЛЯТЬ СВОИХ ДРУЗЕЙ НА ВЕРНУЮ СМЕРТЬ.

Трава растет, птички летают, солнце светит, а скаут выполняет миссии.

Автор:
Николай Арсеньев

ПОПОЛНЕНИЕ В СЕРИИ G1.KILLER

Системная плата GIGABYTE G1.Sniper 2

Лавры ASUS и ее серии плат Republic of Gamers давно не дают покоя конкурентам. До недавних пор никто не осмеливался что-то противопоставить RoG. В свое время в бой пошла GIGABYTE, представившая некоторое время назад серию материнок с агрессивным названием G1.Killer. Дебют ознаменовался выпуском плат на базе Intel X58, что довольно странно, учитывая, что он подразумевает устаревший сокет... И вот, GIGABYTE решила исправиться, предлагая нашему вниманию G1.Sniper 2. Плата основана на чипсете Intel Z68 Express, приятным бонусом стало наличие чипа NVIDIA nForce 200, добавляющего линии PCIE, которые как раз понадобятся при желании воспользоваться парой GeForce GTX 590. Впрочем, ничто не мешает поставить и карты от AMD. Кроме прочего, плата совместима со вторым поколением процессоров Sandy Bridge. На этом бонусы не заканчиваются, G1.Sniper 2 оснащена сетевым адаптером Bigfoot Killer E2100, гарантирующим минимальные задержки, на борту продвинутый аудиочип Creative X-Fi (CA20K2) с 64 Мбайт памяти XRAM. Под питание процессора выделено 12 фаз, еще две для памяти DDR3. Для видеокарт вы найдете два разъема PCI Express 2.0 x16, есть еще по паре PCIE x1 и PCI. Дисковый массив включает всего два разъема SATA 3.0 и еще пять SATA II. Панель ввода/вывода включает комбинированный порт eSATA/USB, шесть USB 2.0 и парочку USB 3.0, под вывод графики оставили только HDMI, что неудивительно. Ожидается, что стоимость платы перевалит за отметку $200.

ПОКОРЕНИЕ ТРЕТЬЕГО ИЗМЕРЕНИЯ

3D-мониторы 9-й серии от Samsung

Samsung подготовила пару 3D-мониторов с LED-подсветкой, которые относятся к 9-й серии. Изюминка новинок кроется не только в их начинке, но и в эстетичном дизайне – тонком алюминиевом корпусе. Технология Ultra Clear Panel и процессор 3D HyperReal Engine отвечают за четкость, яркость и контрастность изображения в 2D и 3D-форматах, а заодно позволяют конвертировать практически любой контент в 3D, достаточно нажать соответствующую кнопку в меню. Для получения новых впечатлений понадобятся активные 3D-очки. Кстати, комплект поставки включает одну пару 3D-очков с активным затвором, которые общаются с монитором посредством беспроводного стандарта Bluetooth.

Другой интересной особенностью мониторов стала технология Eco Motion, автоматически выключающая монитор, когда пользователь отсутствует на рабочем месте, и включающая его при появлении пользователя перед экраном, есть возможность автоматической регулировки яркости экрана в зависимости от освещенности.

Диагональ S27A950 и T27A950 составляет 27 дюймов, разрешение 1920x1080 пикселей, яркость, контрастность и время отклика – 300 к/м2, 1000:1, 2 мс (GTG). Первая модель явно ориентирована на компьютерных пользователей – обладает интерфейсами DisplayPort, HDMI, DVI-D, тогда как вторая получила тюнер DVB-T/T2/C, динамики (2x7 Вт) и порты LAN, 2x HDMI, 2x USB. Ориентировочная розничная цена: 22400 и 26300 руб., хотя на сайте указаны 24990/30490 руб., что существенно выше.

ЭНЕРГИЯ СОЛНЦА

WEXLER.SUN – зарядка с солнечными батареями

Век зеленых технологий дает о себе знать, производители всеми путями стараются «озеленеть», вот и WEXLER не устояла. Компания объявила о выпуске зарядного устройства, которое в качестве источника энергии использует не розетку, а солнечный свет. WEXLER.SUN дарит прекрасную возможность подпитывать свои мобильные устройства на ходу. С таким устройством в отпуске в солнечной стране не страшно, что телефон, камера или планшет разрядится. Так что никакого дискомфорта и тоски по цивилизации, ICQ, Facebook и прочего.

Выглядит WEXLER.SUN просто и со вкусом, размер устройства равен всего 9x4x0.85 см, а вес 45 г. Можно с уверенностью сказать, что подобная зарядка не отяготит дорожную сумку или фото-рюкзак. Итак, солнечные батареи преобразуют лучи главной и единственной звезды нашей галактики в электроэнергию. Емкость аккумулятора равна 1350 мАч. Благодаря наличию в комплекте поставки пяти видов переходников, WEXLER.SUN совместим практически с любым мобильным устройством или гаджетом (жаль, производитель не уточнил, какие именно переходники доступны). Полное время заряда от солнца составляет 15 часов, есть возможность и более быстрой зарядки через сеть (5 часов), сетевой адаптер в наличии. Батарея WEXLER.SUN способна сохранять накопленную энергию до шести месяцев. Кроме адаптера и набора переходников обладатель гаджета получит кабель miniUSB-USB и шнурок. В наличии самые разнообразные варианты расцветок, включая оранжевый, голубой, черный и другие. Рекомендованная розничная цена – 890 руб.

КУБИЧЕСКАЯ БЕСКОНЕЧНОСТЬ

Процессорный кулер Scythe Mugen 3

Всем хорош был процессорный кулер Mugen 2 от Scythe. Пришло время отправить Mugen 2 в последнее плавание и встретиться с его новой версией.

Прежде всего, в Mugen 3 был существенно переработан радиатор, чья структура получила загадочное название M.A.P.S. (Multiple Airflow Pass-Through Structure). Две пары башенок держатся на шести тепловых трубках из меди. Стоит вспомнить, что в предыдущей модификации использовалось пять трубок и пять наборов пластин. Новый подход, по заверениям инженеров, обеспечивает лучшее аэродинамическое сопротивление и более высокую стабильность. Основание радиатора выполнено из никелированной меди, как и всегда.

Комплект поставки Mugen 3 включает 120-мм вентилятор Slip Stream PWM Silent, чья скорость варьируется от 300 до 1600 об/мин (9.60-32.15 дБа, 14.7-88.11 CFM), и крепежные клипсы. Есть возможность установки второго вентилятора, однако придется для начала разориться на него и на вторую пару клипс. Scythe Mugen 3 совместим с разъемами Socket LGA775/LGA115x/LGA1366 и Socket AM2/AM2+/AM3/AM3+/FM1. Размеры кулера равны 130x100x158 мм, а вес 825 г. Чуть не забыли, в коробке вы также найдете фирменную термопасту. Стоимость Mugen 3 не должна превысить цену предыдущей модели, которая в нашей рознице составляет около 1600-1800 рублей.

ЭКЗОТИЧЕСКИЙ ЗВЕРЬ

Держатель провода мыши Razer Mouse Bungee

Не зря Razer считается специалистом в области игровой периферии. Кроме выпуска, собственно, мышек, клавиатур и геймпадов, компания не забывает про мелочи, которые на самом деле очень важны. На этот раз компания решила вернуться в 90-е годы прошлого века, когда для своих мышек Razer выпустила устройство Mouse Bungee — довольно компактный кронштейн для кабеля мышки. Спустя аж 15 лет позабытую идею воскресили – теперь мы можем лицезреть Mouse Bungee в новом обличии. Из любопытного: автор оригинального гаджета – Эд Ларкин – в 2010 году присоединился к команде дизайнеров, ну а результат вы можете видеть сами.

Razer Mouse Bungee снабжена кронштейном, на котором закрепляется провод. Это позволяет оптимально подобрать наиболее комфортную длину. Основа устройства снабжена вставками, не позволяющими Mouse Bungee скользить, кроме того, в базу установлен груз, обеспечивающий максимальную стабильность конструкции. Стоимость Razer Mouse Bungee равна $20.

ЗВУК В КОМПАКТНОЙ УПАКОВКЕ

Акустика класса 2.1 – Edifier P3060

Как ни странно, но компактная акустика имеет право на жизнь. И правда, ведь все зависит от целей и задач. В Edifier решили не обделять вниманием тех, у кого не так много свободного пространства. Однополосные сателлиты Edifier P3060 с 3-дюймовыми экранированными динамиками достаточно мощны (8 Вт, RMS), их размер составляет всего 9x17x11 см. Лицевая часть лакирована. 6.5-дюймовый динамик сабвуфера выдает звук мощностью до 14 Вт (RMS), а его габариты равны 21.3x21.2x23.7 см. Корпус веселой тройки сделан из MDF-пластин и выкрашен в черный цвет, тогда как ткани динамиков – в золотой. Соотношение сигнал-шум не менее 90 дБа, а искажения ⩽0.5%. Из разъемов доступны 3.5-мм мини-джек и USB-порт. Общий вес системы равен 5.3 кг. Ориентировочная стоимость Edifier P3060 – 2000 руб.

ОХЛАЖДЕНИЕ ПО-ВЗРОСЛОМУ

СВО Corsair Hydro H80 и H100

Серия систем водяного охлаждения Hydro пополнилась двумя новинками – H80 и H100 – обе для охлаждения процессора. В Hydro H80 и H100 используются последние наработки, установка максимально упрощена. Комплект поставки включает низкопрофильные системы активного охлаждения, состоящие из радиатора, вентиляторов и водоблока с медным основанием. С помощью цифрового контроллера вентилятора его скорость работы можно регулировать (1300 об/мин, 2000 об/мин, 2500 об/мин). Hydro H80 оснащена массивным радиатором (120x152x38 мм) и парой 120-мм вентиляторов (с двух сторон), которые охлаждают систему. Главное отличие Hydro H100 от младшей модели кроется в радиаторе, размеры которого составляют 122x275x27 мм. На этот раз парочка вентиляторов расположена с одной стороны, благо габариты радиатора позволяют. H80 совместима практически с любыми компьютерными корпусами, тогда как H100 вместится лишь в модели, готовые принять боковой 240-мм вентилятор. Особо стоит отметить, что нет необходимости заливать и менять воду, Corsair обо всем позаботилась. Новинки совместимы с разъемами Socket AM2/AM3 и Socket LGA775/LGA115x/LGA1366/LGA2011.Рекомендованная цена Hydro H80/H100 – $109/$119 соответственно.

Автор:
Сергей Плотников

БИТВА № N

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ HI-END-КЛАССА

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

ASUS EAH6870 DC/2DI2S/1GD5
ASUS EAH6950/2DI2S/2GD5
ASUS EAH6970 DCII/2DI4S/2GD5
ASUS EAH6990/3DI4S/4GD5
ZOTAC GeForce GTX 560 Ti AMP!
ZOTAC GeForce GTX 570 AMP!
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP!
ZOTAC GeForce GTX 590

Вот уже больше десяти лет мы наблюдаем противоборство между NVIDIA и ATI. За это время одна успела поглотить ранее великолепную 3dfx, набрать обороты, смачно разбазарить все «полимеры» и снова со скрипом наверстать упущенное. И так всегда. Канадцы же, наоборот, отдались с потрохами AMD. В общем, мы видели много интересного, но за все время существования графических гигантов битва между GeForce и Radeon оставалась неизменной. Вот и сегодня мы воочию увидим битву новых поколений «друзей наших меньших».

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Обновленную методику тестирования условно можно разделить на четыре составляющих. Сначала мы запускали игры и бенчмарки, поддерживающие API DirectX 9. Как ни удивительно, но здесь оказалась, пожалуй, одна из главных новинок этого года – Crysis 2. Приложение запускалось с выставленными настройками Hardcore. Составить же компанию шутеру вызвался проверенный временем финский бенчмарк 3DMark'03. Он великолепно реагирует на увеличение частоты и число GPU в системе.

Далее мы изучали способности графического адаптера в DX10-играх. Заводилами выступили синтетический тест 3DMark Vantage (GPU-составляющая) и Crysis. Естественно, качество графики было выставлено на максимум. А в игре про ребят нетрадиционной ориентации в обтягивающих нанокостюмах применялся 16-кратный режим сглаживания.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-980X, 4 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS Rampage III Extreme
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair CMT4GX3M2A2133C9 @1600 МГц, 2x 2 Гбайт
- **SSD:** Corsair CSSD-F120GB2, 120 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** HIPER TYPE K1000, 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная
- **ДРАЙВЕРЫ:** AMD Catalyst 11.4, NVIDIA ForceWare 270.61

Не оставили без внимания и приложения, поддерживающие DirectX 11. Как всегда, не обошлось без творения компании Futuremark – 3DMark 11. А также бенчмакра Heaven. Своеобразной вишенкой на торте послужили игры Lost Planet 2 (с 8-кратным режимом сглаживания) и BattleField: Bad Company 2, использующая помимо 16 AA еще и 16-кратный анизотропный фильтр. Разрешение: 1920x1080 точек.

ASUS EAH6870 DC/2DI2S/1GD5

Менее горячим адаптерам ASUS, из тех, что покруче, достается металлическая «одежка» под названием DirectCU. Технология подразумевает прямой контакт медных тепловых трубок с графическим процессором. Подобный способ охлаждать кремний далеко не нов, но эффективен и приносит пользу. Еще одним физическим «улучшайзером» ASUS EAH6870 DC/2DI2S/1GD5 является технология Super Alloy Power (SAP). Ключевые элементы питания изготовлены из специального сверхпрочного сплава. Как заверяют нас в тайваньской компании, производительность увеличивается на 15%. Вот только что это за материал такой волшебный, говорить, увы, никто не хочет. Наверное, секрет.

В совокупности получается, что в ASUS даже не поскупились на, цитируем, «фабричный разгон». Вот и модель EAH6870 DC/2DI2S/1GD5 работает ровно на 15 МГц быстрее, нежели аналоги в референсном исполнении. Конечно, званием Overclocking Edition даже и не пахнет, но кто мешает довести дело до ума самостоятельно? Ответ – драйверы. К сожалению, выше отметки 1000 МГц поднять частоту GPU не получится. Именно поэтому мы остановились на отметке 985 МГц по чипу и 1250 МГц – по памяти. Возможно, с обновлением «дров» удастся выжать из ASUS EAH6870 DC/2DI2S/1GD5 несколько больше.

★★★★★★★★ 8/10

ЦЕНА 7500 РУБ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 915 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 1050 (4200) МГц
- **ПАМЯТЬ:** GDDR5, 1024 Мбайт
- **ШИНА:** 256 бит
- **I/O:** 2x DVI, 2x Display Port

ASUS EAH6950/2DI2S/2GD5

Если ASUS EAH6870 выполнена согласно каким-либо наработкам непосредственно тайваньцев, то ASUS EAH6950/2DI2S/2GD5 является настоящим референсом. По крайней мере, внешне. Процессор Cayman накрывает пластиковый корпус, а под ним находится медная испарительная камера и турбина. Подобная схема охлаждения не совсем оправдывает себя. Во время испытаний синтетической утилитой FurMark графический чип прогрелся до 92 градусов Цельсия. Нетрудно догадаться, что работает кулер еще и не совсем тихо. И это мягко сказано.

В остальном отличие от референсных моделей заключается в том, что процессор немного разогнан: всего на 10 МГц. Самому же поднять частоты до более высоких показателей нереально. Драйвер видеокарты блокирует любые попытки на отметке 840 МГц для GPU и 1325 МГц для GDDR5.

Купить ASUS EAH6950/2DI2S/2GD5 может очень хитрый человек. В сети полно материалов на тему того, как превратить AMD Radeon HD 6950 в AMD Radeon HD 6970.

Если повезет, то вы реально можете получить более производительный адаптер за меньшие деньги. Всего-то потребуется перевести переключатель между микросхемами BIOS в положение «1» и залить прошивку от более быстрой видеокарты. В случае неудачи всегда можно запустить устройство на референсных настройках, переведя переключатель в положение «2». Красота!

★★★★★★★★ 8/10

ЦЕНА 8500 РУБ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Частота ядра: 810 МГц
- Частота памяти: 1250 (5000) МГц
- Память: GDDR5, 2048 Мбайт
- Шина: 256 бит
- I/O: 2x DVI, 1x HDMI, 2x Mini Display Port

ASUS EAH6970 DCII/2DI4S/2GD5

Линейку видеокарт ASUS с системой охлаждения DirectCUII (как ясно из названия, перед нами уже вторая ревизия) видно за версту. А все из-за крупногабаритного кулера, занимающего целых три секции слотов расширения. Соседствующим интерфейсам материнской платы не поздоровится. Набор из алюминиевых радиаторов и пяти тепловых трубок обдувают сразу два 100-миллиметровых вентилятора. Надо сказать, что кулер справляется со своей работой на ура. К тому же «порхают» они практически бесшумно даже во время загрузки 3D-приложений. Упомянем и про технологию SAP, рассмотренную на примере видеокарты ASUS EAH6870 DC/2DI2S/1GD5. Во многом поэтому чип и память ASUS EAH6970 было решено подвергнуть заводскому разгону. Так, GPU функционирует с частотой 890 МГц, а 2 Гбайт GDDR5-памяти – со скоростью 1375 МГц. Если сравнить эти величины с референсными показателями, то получается, что «крутышка» от ASUS работает на 10 МГц быстрее. Ситуацию попробовали изменить мы. В итоге после «тестлабовского разгона» полоса препятствий (читай – бенчмарков) была пройдена на частоте 1020 МГц для GPU и 1550 МГц – для памяти. Превышена психологическая отметка в 1000 МГц!

В общем, мы получаем видеокарту, которая за свою стоимость демонстрирует отличные результаты. Следовательно, мы просто не можем не наградить ASUS EAH6970 DCII/2DI4S/2GD5 призом «Лучшая покупка».

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Частота ядра: 890 МГц
- Частота памяти: 1375 (5500) МГц
- Память: GDDR5, 2048 Мбайт
- Шина: 256 бит
- I/O: 2x DVI, 4x Mini Display Port

ЦЕНА 11 000 РУБ.

ASUS EAH6990/3DI4S/4GD5

Знакомство с флагманом видеокарт AMD началось не очень дружелюбно. Все дело в том, что с обычными драйверами AMD Catalyst 11.4 адаптер упорно отказывался работать. Что ни сделай, а на выходе окажется синий экран смерти. В итоге пришлось устанавливать специальный хотфикс. Проблему решили, но 3DMark Vantage запускаться категорически отказался. Припасенные бубен, барабаны и накидка шамана не помогли. В общем, так и хочется пожурить AMD, что они взялись за старое, негодники. А ведь в подобных системах оптимизация драйверов является очень важным и критичным аспектом. Результаты тестирования об этом красноречиво говорят. Естественно, со временем проблема решится сама. Поэтому не будем зацикливаться и обратимся к AMD Radeon HD 6990 в исполнении ASUS. В Тайване не стали экспериментировать, а посему оставили характеристики «девяностой» неизменными. Примечательно, что две прошивки BIOS видеокарты могут работать на частоте GPU 830 МГц и 880 МГц соответственно. Для чего необходимо переключить специальный рычажок на корпусе платы. Система охлаждения для небольшого, точечного оверклока к тому располагает. Парочка паровых камер, обдуваемая одной-единственной турбиной, держит температуру дуэта GPU на достаточно приличном уровне.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Частота ядра: 830 МГц
- Частота памяти: 1250 (5000) МГц
- Память: GDDR5, 2x 2048 Мбайт
- Шина: 2x 256 бит
- I/O: 1x DL-DVI, 4x Mini Display Port

ЦЕНА 22 000 РУБ.

ZOTAC GEFORCE GTX 560 TI AMP!

Крошечная, но мощная – вот девиз видеокарты ZOTAC GeForce GTX 560 Ti AMP! На небольшом куске текстолита инженерам калифорнийской компании удалось разместить довольно производительный процессор GF114. А в ZOTAC его еще и усовершенствовали, то бишь разогнали. Если по дефолту GPU и память должны работать на частоте 822 МГц и 4008 МГц соответственно, то AMP!-видеокарта функционирует на скорости 950 МГц и 4400 МГц! Вот это, мы понимаем, заводской разгон. На такой любо-дорого посмотреть. Не то что Overclocking Edition с ее хилыми 15 МГц в исполнении ASUS.

Но это еще не все. Во время тестирования нам удалось еще немного, но поднять частоту компонентов ZOTAC GeForce GTX 560 Ti AMP!. После непродолжительного твика мы остановились на отметке 1010 МГц для графического процессора и 4888 МГц – для памяти! Естественно, прирост «попугаев» в бенчмарках и FPS в играх не заставил долго ждать. Отметим, что увеличение частоты GPU на 188 МГц относительно референсного показателя не сильно сказалось на его температуре. Правда, в отличие от видеокарт ASUS, крыльчатка ZOTAC GeForce GTX 560 Ti AMP! Вела себя очень шумно. И мы не удивимся, если героиня этих строк окажется самым шумным компонентом в системе геймера.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Частота ядра: 950 МГц
- Частота памяти: 1100 (4400) МГц
- Память: GDDR5, 1024 Мбайт
- Шина: 256 бит
- I/O: 2x DVI, 1x Mini-HDMI

ЦЕНА 8000 РУБ.

ZOTAC GEFORCE GTX 570 AMP!

Познакомимся с третьей по производительности видеокартой в обновленной линейке видеокарт NVIDIA. Мы уже писали про характеристики урезанного процессора GF110 очень схожего по характеристикам с GF100, принадлежащего видеокарте NVIDIA GeForce GTX 480. Калифорнийцы, таким образом, только доказывают, что пятая серия графических адаптеров является своеобразной работой над ошибками. Вследствие чего заметно поднялись частоты GPU и памяти. По умолчанию GF110 «пыхтит» со скоростью 732 МГц, а «мозги» – со скоростью 3800 МГц. Естественно, AMP! не был бы самим собой, если бы не мог похвастать оверклоком. Применительно к ZOTAC GeForce GTX 570 AMP! графический процессор работает на частоте 780 МГц, а память – на 4000 МГц. К слову, с такими параметрами работает видеокарта NVIDIA GeForce GTX 580, о которой чуть позже. При этом используется стандартный кулер, разработанный «зелеными». Производительности референсной системы охлаждения хватило и на то, чтобы еще немного поднять частоты процессора и памяти. Так, все тесты на стабильность были пройдены уже при показателях 822 МГц и 4444 МГц. Надо отметить, что вот уже которая видеокарта ZOTAC превосходно гонится по памяти. Что в совокупности с 320-битной шиной дает великолепную пропускную способность.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Частота ядра: 780 МГц
- Частота памяти: 1000 (4000) МГц
- Память: GDDR5, 1280 Мбайт
- Шина: 320 бит
- I/O: 2x DVI, 1x Mini-HDMI

ЦЕНА 12 000 РУБ.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ZOTAC GEFORCE GTX 580 AMP!

Если в AMD уже довольно-таки давно используют в основном 256-битный интерфейс памяти, то в NVIDIA чем быстрее карточка, тем «ширше» шина. Вот у адаптера ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! она составляет пресловутые 384 бит. Отсюда и объем «мозгов» стандарта GDDR5 обозначен отметкой в 1536 Мбайт. Шевелят же они «извилинами» со скоростью 1025 (4100) МГц, что на 92 МГц быстрее, нежели у референса. Разогнан и процессор. Правда, мы видим тенденцию: чем сложнее выполнен GPU, тем сложнее поднять его частоту. Вот и у героини сегодняшнего тестирования заводской разгон ограничен 815 МГц, что на 43 МГц больше, нежели у видеокарты в референсном исполнении. Уже по традиции нам удалось немного разогнать адаптер. Так, GF110 заработал на частоте 884 МГц, а память – на частоте 1144 МГц. Удивительно, но температура, пожалуй, самого горячего графического процессора (из представленных сегодня участников) не поднялась выше отметки 80 градусов Цельсия. Во многом тому поспособствовало ограничение по уровню TDP, а во многом – кулер, состоящий из турбины и цельного медного радиатора с испарительной камерой. Но, к сожалению, как и все прошлые модели видеокарт ZOTAC, охлаждение GeForce не оказалось исключением и волком взвыло, стоило только загрузить какое-нибудь 3D-приложение.

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Частота ядра: 815 МГц
- Частота памяти: 1025 (4100) МГц
- Память: GDDR5, 1536 Мбайт
- Шина: 384 бит
- I/O: 2x DVI, 1x Mini-HDMI

ЦЕНА 17 000 РУБ.

ZOTAC GEFORCE GTX 590

За эту цену можно собрать более-менее производительный десктоп. Действительно, флагман компании NVIDIA стоит неоправданно дорого. Со временем стоимость видеокарты упадет, но вряд ли сильно. Но вот парадокс: за два с лишним десятка тысяч нам предлагают по сути парочку видеокарт NVIDIA GeForce GTX 580, только с чертовски заниженными частотами. А это значит, что в графических криво оптимизированных приложениях прироста производительности над той же «восьмидесятой» не будет! Если не верите, то взгляните на результаты игры Crysis 2. В остальных приложениях (и даже в бенчмарках!) ни о каком двукратном приросте производительности даже речи не идет. То же самое относится и к графическому адаптеру AMD Radeon HD 6990. Видеокарта от ZOTAC не является исключением. Перед нами полноценный референсный образец. Повторимся, в угоду снижению уровня энергопотребления и тепловыделения процессор пришлось «даунклокнуть» до 607 МГц, а память – до (!) 853 МГц. Нам, конечно, удалось самостоятельно поднять частоту GPU и «мозгов» до отметок 689 МГц и 934 МГц соответственно. Но это все равно не сравнимо с номинальными показателями чипа GF110, принадлежащего среднестатистической NVIDIA GeForce GTX 580.

★★★★★★★★ 8/10

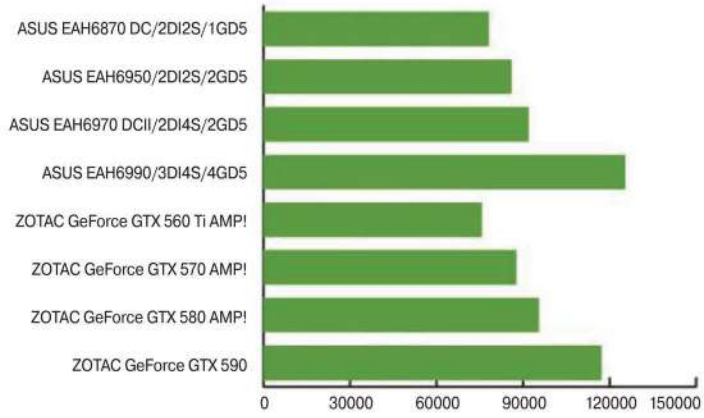
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Частота ядра: 607 МГц
- Частота памяти: 853 (3414) МГц
- Память: GDDR5, 2x 1536 Мбайт
- Шина: 2x 384 бит
- I/O: 3x DVI, 1x Mini Display Port

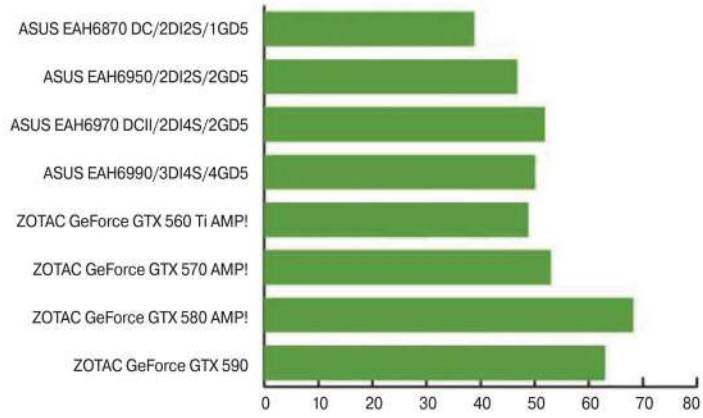
ЦЕНА 27 000 РУБ.

В ОЖИДАНИИ НАСЛЕДНИКА

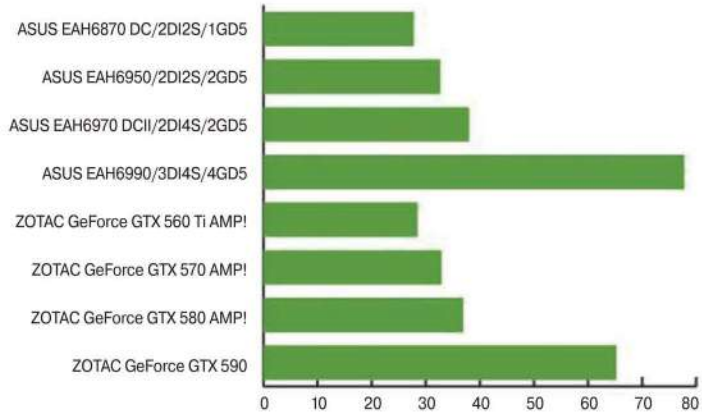
Ни для кого не секрет, что видеокарты уровня AMD Radeon HD 6990 и NVIDIA GeForce GTX 590 являются в своем роде имиджевыми продуктами. Каждая компания хочет иметь в своем арсенале устройство, которым можно гордиться. Которое оставляет позади всех своих конкурентов. Но на практике смысла держать в своем десктопе такой адаптер нет. Хотя бы потому, что истинный потенциал пары GPU элементарно не сможет раскрыться из-за драйверов, криво написанных приложений и остального «железа» системы. Именно поэтому мы считаем, что стоит ориентироваться на одночиповые решения. Следовательно, видеокарта ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! удостаивается приза «Выбор редакции». А акселератор ASUS EAH6970 DCII/2DI4S/2GD5 – награды «Лучшая покупка». Выбирайте, исходя из «кэша» в кармане или же из религиозных соображений. В обоих случаях вы сможете без проблем наслаждаться любимыми играми! ■



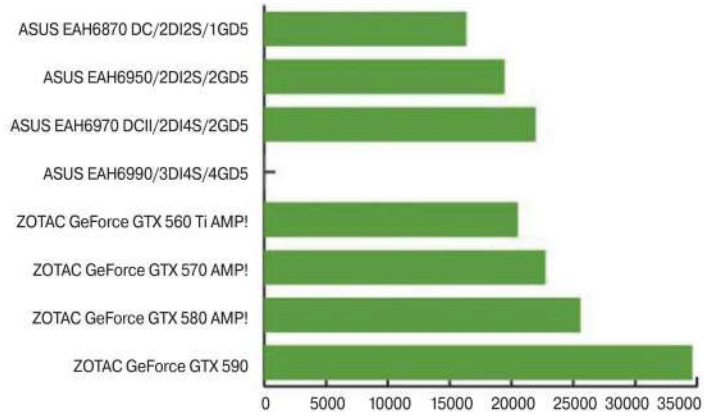
Один из немногих тестов, где ASUS EAH6970 DCII/2DI4S/2GD5 опережает своего конкурента в лице ZOTAC GeForce GTX 570 AMP! и даже ZOTAC GeForce GTX 580 AMP!



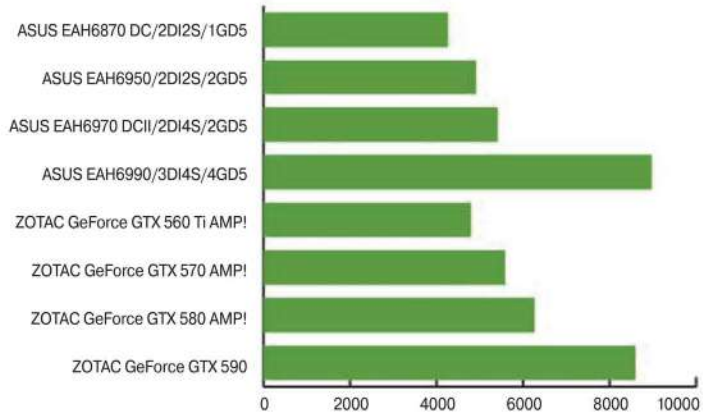
Так получилось, что игра Crysis как игра никого не заинтересовала. А вот как бенчмарк – даже очень!



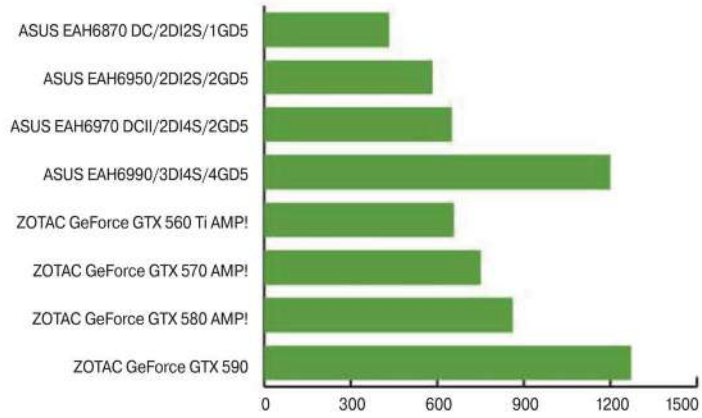
А вот Crysis 2 стала уже менее требовательной к компьютерному «железу». Все-таки перед нами консольный порт с поддержкой всего лишь DirectX 9.



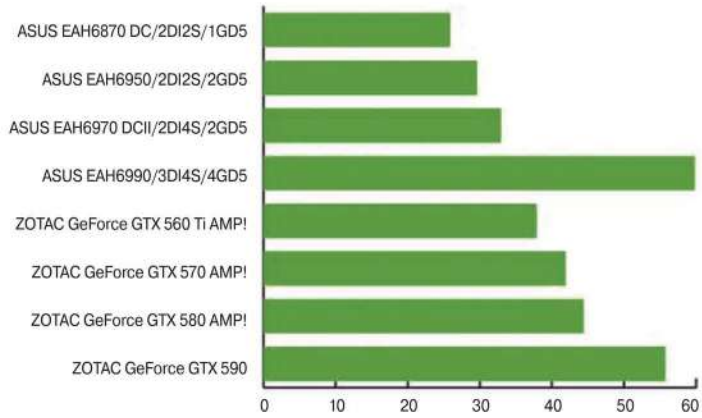
Разгон любого графического адаптера непременно положительно скажется на общем количестве «попугаев» в бенчмарке 3DMark Vantage.



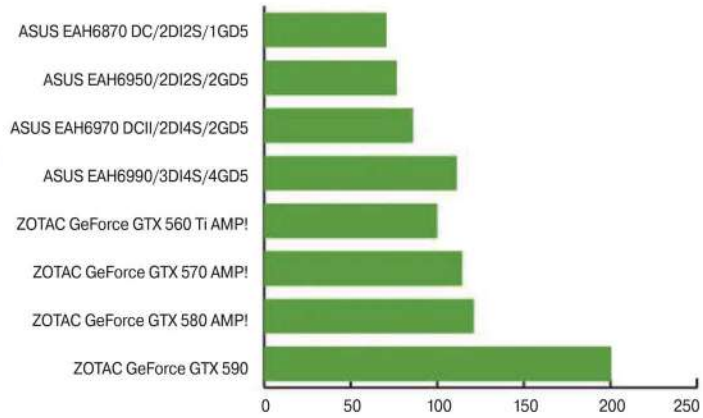
Во многом за счет своей более высокой частоты AMD Radeon HD 6990 опередила NVIDIA GeForce GTX 590.



Только двуглавые «монстры» способны при заданных настройках качества графики продемонстрировать играбельный FPS.



Lost Planet 2, как видно из графика, обожает продукцию NVIDIA.



Здесь ситуация до боли похожая с Lost Planet 2.

Автор:
Сергей Никитин

SAMSUNG SF511-A02

КРАСИВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

ЦЕНА 27000 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Замечательный внешний вид
+ Зарядка гаджетов через порт USB
– Не самая высокая скорость работы

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Работа от сети:

- **WINRAR:** 2064 Кбайт/с
- **SUPER PI 8M:** 209 с
- **CALL OF JUAREZ:** 15.2 FPS
- **RESIDENT EVIL 5:** 16 FPS
- **PCMARK'05:** 6568 балла
- **3DMARK'06:** 3935 балла

Работа от аккумулятора:

- **WINRAR:** 2022 Кбайт/с
- **SUPER PI 8M:** 215 с
- **PCMARK'05:** 6478 балла
- **3DMARK'06:** 3766 балла
- **BATTERY EATER 2.70:** 185 минут

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i3-2310M, 2.1 ГГц
- **ПАМЯТЬ:** 3 Гбайт DDR3, 1333 МГц
- **ВИДЕОПЛАТА:** Intel HD Graphics
- **ДИСПЛЕЙ:** 15.6", 1366x768 точек
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 500 Гбайт
- **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** DVD Super Multi
- **СВЯЗЬ:** LAN, Bluetooth, Wi-Fi
- **ПОРТЫ:** USB, VGA, HDMI, SD, аудиовход, аудиовыход
- **ГАБАРИТЫ:** 381x257x29 мм
- **ВЕС:** 2.4 кг

НЕ ОТОРВАТЬ ВЗГЛЯДА

Несмотря на то что ноутбуки, да и вообще любые компьютеры, давным-давно вошли в нашу жизнь, в их оформлении преобладает тяжелое офисное наследие: скучные формы и черно-серые оттенки. Естественно, все модели, которые выбиваются из этого скучного ряда, сразу бросаются в глаза. Новинка от компании Samsung – ноутбук Samsung SF511 – как раз из таких.

Его молочно-белый корпус с плавными обводами, а также хромированная окантовка тешат наше чувство прекрасного. Конечно, такое сочетание больше подойдет девушкам (ноутбук – отличный подарок), но ведь есть эстеты и среди мужчин… Стоит открыть крышку, как вы увидите, что и внутри тоже ждут красоты дизайна, а также полноразмерная клавиатура (с цифровым блоком), несколько быстрых клавиш, глазок веб-камеры и смещенный влево тачпад. К слову, работать на такой клавиатуре – одно удовольствие.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для исследования производительности устройства мы использовали три блока тестовых утилит. В первый вошел встроенный в архиватор WinRAR бенчмарк и программа Super Pi, которые дают нам представление о скорости работы процессора и памяти. Второй блок составили тесты PCMark'05 и 3DMark'06. Первый тестирует производительности системы в целом, а второй – ее графическую составляющую. В третий блок вошли реальные игровые приложения: Call of Juarez и Resident Evil 5. Все тесты проводились с настройками по умолчанию и разрешением экрана 1280x768, с использованием плана электропитания «Оптимизированный».

Наконец утилита Battery Eater позволила нам определить время автономной работы устройства.

ВНУТРИ НЕ ХУЖЕ?

Как уже было сказано, Samsung SF511 хорошо подойдет девушкам. Прекрасный пол меньше подвержен вирусу компьютерных игр, поэтому процессор Intel Core i3 и встроенная видеокарта их не смутят. Для работы и мультимедиа производительности «железа» хватит. Уверенности придадут 3 Гбайт оперативной памяти и жесткий диск на 1.5 Тбайт. А мощные коммуникационные возможности, включающие в себя Wi-Fi стандарта N и Bluetooth 3.0, позволят всегда быть на связи. Для облегчения жизни заядлых путешественниц один из портов USB позволит подзаряжать гаджеты, даже без необходимости включать ноутбук.

НЕ ТОЛЬКО КРАСИВЫЙ

Помимо всего вышеперечисленного, можно отметить стандартную для устройств Samsung массу фирменных технологий. Одна помогает восстановить систему после сбоя, другая создает беспроводную сеть между различными гаджетами. Результаты тестов показали, что для работы и развлечений производительности Samsung SF511 вполне хватит, а вот любителям игр лучше подыскать себе другое устройство, с дискретным видеоадаптером. Но если игры не очень нужны, то Samsung SF511 вам понравится. Он станет отличным подарком, благо его цена не особо высока, а путешественники оценят возможность зарядки от USB-порта.

Автор:
Александр Михеев

ИЗЯЩНЫЙ ГИГАНТ

ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРА SAMSUNG S27A750D

Большие дисплеи любят не только владельцы навороченных смартфонов. Ни в чем себе не отказывать приятно и сидя за ПК. Особенно если компьютер используется не только в «офисных» целях. Если на вашем столе найдется место для 27-дюймового монитора – то почему бы и не обзавестись оным? А если у вас уже имеется мощная видеокарта, то полного удовольствия от ее использования с заурядной «семнашкой» вы не ощутите. Получить новые впечатления от работы и развлечений за компьютером поможет монитор Samsung S27A750D.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАГОНАЛЬ ДИСПЛЕЯ:** 27"
- **МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** 1920x1080 точек
- **ТИП МАТРИЦЫ:** TFT TN
- **ЯРКОСТЬ:** 300 кд/м2
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 1000:1
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА:** 2 мс
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** HDMI, DisplayPort, аудиовыход

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

\+ Конвертация 2D в 3D на лету
– Глянцевое покрытие дисплея

ПРИСМОТРИМСЯ ПОБЛИЖЕ

Про диагональ, один из главных козырей героя сегодняшнего тестирования, мы уже упомянули, но повторимся – это целых 27 дюймов. Покрытие дисплея глянцевое, что, как уверяют производители, улучшает цветопередачу, но, увы, превращает монитор в громадное зеркало.

Подставка у Samsung S27A750D имеет оригинальную цилиндрическую форму, очень скромного размера по сравнению с дисплеем, но уверенно удерживает его от падения. Поначалу на ней видна лишь одна кнопка – сенсорная клавиша питания. Нажимаем на нее и, как по мановению волшебной палочки, вокруг поочередно загораются остальные. Как вы, наверное, уже догадались, все кнопки сенсорные. В общем, Samsung S27A750D представляет собою очень изящного гиганта мониторного мира. Внешних интерфейсов, не считая выхода для наушников, всего два: HDMI и DisplayPort. На первый взгляд скромно, но вряд ли кому-то придет в голову подключать подобный 3D-монитор к старенькому компьютеру с видеокартой без HDMI-интерфейса.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

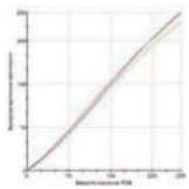
Дабы протестировать данный монитор, мы воспользовались колориметром ColorVision Spyder 3 Elite. Результаты тестирования видны на графике: три линии обозначают красный, зеленый и синий цвета – основу цветовой модели RGB. Идеальной считается цветопередача, если все три линии, не отклоняясь, идут из левого нижнего угла в верхний правый. Соответственно, чем больше отклонение, тем менее реалистичную картинку мы видим на экране. С помощью все того же колориметра также измеряется цветовой охват – он должен быть не меньше стандарта sRGB. Также мы оценивали дизайн монитора, углы наклонов, удобство работы с меню и дополнительные функции.

В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ

Но не будем судить о книге только по ее обложке. Пришло время разобраться, каков Samsung S27A750D в деле. Дисплей поддерживает разрешение вплоть до 1980x1080 пикселей. То есть, можно смело набирать стопку Full HD-фильмов и игр. Другая особенность монитора – использование в качестве подсветки светодиодов, а не привычных ламп с холодным катодом (CCFL). Это позволило сделать корпус дисплея еще более тонким и, по заверению маркетологов, усилило «сочность» отображаемых цветов. Разница на деле невелика, но зато в светодиодах, в отличие от CCFL, не содержится ртути. Поэтому мониторы можно ронять на пол один за другим, не боясь случайно вдохнуть ядовитые испарения. Идем дальше. Было бы жалко, если бы этот монитор был пригоден только для офисных нужд и проверки электропочты. Фанаты всевозможных экшн-игр будут рады, узнав, что отклик матрицы составляет всего 2 мс, что позволит насладиться самыми динамичными сценами из их любимых шутеров и гонок. Ну и на сладкое – поддержка 3D. В комплект входят специальные активные очки, синхронизирующиеся с монитором по Bluetooth. Жаль, что только одни – на дополнительную пару придется раскошелиться отдельно. Что вы, вполне возможно, и захотите сделать, ведь Samsung S27A750D может не только отображать 3D-контент, но и конвертировать в объем любое 2D-изображение, будь то обычные фильмы или фотоснимки.

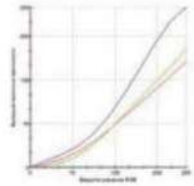
ВЫВОДЫ

В том, что размер все-таки имеет значение, мы убедились еще раз. Остальные, немаловажные для современных мониторов характеристики: поддержка Full HD, малое время отклика матрицы и, наконец, стильный дизайн – также присутствуют в Samsung S27A750D. Неплохо было бы еще и ТВ-тюнер в придачу получить, но хорошего, как говорится, понемножку.



Цветопередача на «отлично».

Цветовой охват даже немного больше стандартного.



Под углом цвета не такие правдоподобные – обычное дело для ЖК.

Автор:
Сергей Никитин

GAMETRIX JETSEAT KW-901 JETSEAT LIVE SENSE

ВИБРОНАКИДКА ДЛЯ ПОЛНОГО ПОГРУЖЕНИЯ В ИГРУ

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ непередаваемые ощущения
+ вибромассаж
+ надежное крепление
+ низкая стоимость для подобного рода устройств
- шум от работы

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** USB, 2x jack 3.5 мм (вход, выход), питание
- **АДАПТЕР ПИТАНИЯ:** 220 В
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** пульт регулировки мощности вибрации

Проходят годы, появляются 3D-мониторы, рули с обратной связью, шлемы с отдельными экранами для каждого глаза, а обмануть чувства человека компьютеру пока неподвластно. Пожалуй, это даже хорошо, но все же разнообразить игровой процесс можно уже сейчас. К примеру, при помощи вибронакидки на кресло Gametrix JetSeat.

ПЕРВЫЙ ОСМОТР

В наши руки попала коробка, которая легко может соревноваться в размерах с современными мейнстримовыми мониторами на 20 дюймов. Что приятно, весит она совсем немного, так что может даже возникнуть мысль, что коробка пуста. Из нее мы достали сложенную накидку, адаптер и несколько метров проводов. Накидка выполнена из кожзаменителя или ткани (вариант подешевле). Ткань лучше вентилирует спину, зато модель с кожзамом работает значительно тише. С задней стороны устройства имеются надежные ремни, которые позволяют закрепить накидку на кресле. Причем система одинаково хорошо крепится и на большие и удобные кресла, и на компактные стулья. Надо отметить, что устройство крепится к креслу намертво, что очень радует. Пара разъемов, торчащих справа от сиденья, нужны для адаптера и интерфейсного кабеля, подключающегося к компьютеру. На удалении сантиметров 30 от сиденья на кабеле расположился пульт управления, который позволяет регулировать силу вибрации и выключение всего устройства.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Адаптер имеет пару метров кабеля, поэтому хорошо бы найти розетку неподалеку. На таком же удалении придется поставить кресло от компьютера. К сожалению, без проводов не обойтись, поэтому приходится следить, чтобы кабели не попадали под колеса кресла, иначе вся система прослужит недолго. В самом простом случае достаточно подключить питание, воткнуть разъем USB в свободный слот и последовательно подключить разъемы в цепь аудиокарта—колонки. Важно, чтобы колонки или наушники передавали звук по аналоговому каналу, так как именно на аналоговый звук реагирует фильтр всей системы.Желательно, чтобы игровая гарнитура на своем шнуре имела колесико для изменения уровня громкости, ведь для полноценной работы накидки звук в компьютере надо выставлять на полную мощь. После этого можно занять удобную позу в кресле и включать любимые игры, фильмы, ну или просто послушать музыку.

А МЫ ИГРАЕМ И ПОЕМ

Накидка имеет 6 встроенных вибромоторов и неплохую силу отдачи. Регулируется величина воздействия поворотным регулятором. Мы уже упоминали о звуковом фильтре: так вот, для акустики подключение кресла пройдет незаметно, а вот электроника гаджета вычленяет низкочастотные звуки и в зависимости от их силы подбирает мощность воздействия вибромоторов. Проще говоря: чем сильнее бахает, тем сильнее трясется под тобой кресло. Это заметно как при просмотре фильмов, так и в боях, где низкочастотные звуки выстрелов и взрывов встречаются особенно часто.
Насмотревшись видео и подпрыгивая от удовольствия и новых ощущений в кресле, мы перешли к играм. Ощущений явно прибавилось, особенно если уже есть многоканальная система или хотя бы акустика 2.1 с сабвуфером (кстати, если подключить накидку напрямую к сабу, то можно получить более яркие ощущения). Вибрация в 6 точках одновременно не пройдет незамеченной, а уж после хорошей тряски на максимальной мощности начинают гудеть некоторые части тела. Поэтому при длительном использовании производитель рекомендует отрегулировать силу вибраций

ЧТО ЕЩЕ ОНА УМЕЕТ?

Для вибронакидки разработан специальный софт, который позволяет легко встраивать поддержку накидки в любые приложения Windows, это ПО доступно на сайте Gametrix. Первыми этой возможностью воспользовались создатели игры World of Tanks. Очень приятно, что производитель не ограничился простым звуковым фильтром и эффектами обратной связи и оснастил свою разработку приятными мелочами. Например, засидевшись за очередной головоломкой перед компьютером, можно включить режим массажа. Он, конечно, не сравнится с руками умелой тайской массажистки, но взбодрит наверняка. Еще накидка умеет «прикидываться»... джойстиком с Force Feedback! Да-да, именно джойстиком. Поэтому игры, которые имеют встроенную обратную связь, посылают на накидку свои эффекты.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Новинка из области обратной связи однозначно удалась. Во многом успех зависит именно от стоимости, а так как цена несильно перевалила барьер в 3 тысячи рублей, то такая накидка вполне подойдет а качестве подарка на праздники. И тогда можно всерьез говорить о потрясающем звуковом сопровождении игр и фильмов.

ИГРОМИР

Территория
интерактивных
развлечений!

Крокус Экспо

Мякинино

6 – 9 октября

Павильон №3, Зал № 13

www.igromir-expo.ru

CONCERT.RU БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ: 644-22-22

Билеты в салонах ЕВРОСЕТЬ

Спонсоры:

1С-СофтКлаб

Akella

Бука

NIVAL

При поддержке:

@mail.ru group

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на15 июля 2011 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-2600K (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	10000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8Z68-V PRO (Intel Z68, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX)	6600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 570 Sonic 1.3 Гбайт (GDDR5)	9600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	7300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	2900
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5186	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	30	16xAF	145

46500 РУБ.

GeForce GTX 570 – настоящий хит сезона. Карта показывает завидную скорость в играх, ну а версия от Palit с приставкой Sonic добавит несколько драгоценных FPS. Ничего лучше процессора Core i7-2600K в данной категории мы предложить не можем, да и стоит ли жаловаться? Разблокированный множитель дает большую свободу действий опытному пользователю.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS SABERTOOTH 990FX (AMD 990FX + SB950, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	8000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6970 2 Гбайт (GDDR5)	10500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial M4 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	7300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	2900
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5006	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	26	16xAF	131

45300 РУБ.

В данной категории у нас почти все как обычно, за исключением того, что мы решили воспользоваться услугами топовой ASUS SABERTOOTH 990FX, которая на 100% совместима с будущими процессорами от AMD. При желании на этой позиции можно сэкономить. 8 Гбайт оперативной памяти и Radeon HD 6970 – то, что нужно для современной системы.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-2500K (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	6600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67-M Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2 Гбайт (GDDR5)	8100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	2900
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Xtreme Audio 7.1 (PCI-E x1)	1800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4315	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	23	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	114

29000 РУБ.

В меру бюджетно можно построить приличную игровую систему, которая позволит насладиться всеми красотами виртуальных миров. Залогом успеха будут видеокарта Radeon HD 6950 2 Гбайт в исполнении PowerColor и 8 Гбайт ОЗУ, не говоря уж про разблокированный процессор Core i5-2500K.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-990XA-UD3 (AMD 990X+SB950, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4300
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2 Гбайт (GDDR5)	8100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	2900
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Xtreme Audio 7.1 (PCI-E x1)	1800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4216	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	20	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	99

28600 РУБ.

AMD не жаль снижать цены на свою продукцию, поэтому на роль центрального процессора был призван топовый 6-ядерник Phenom II X6 1100T Black Edition. А еще мы перешли и на новую системную плату GIGABYTE GA-990XA-UD3 (AMD 990X), которая совместима как с SLI, так и с CrossFireX.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-2120 (2 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 2x256 Кбайт L2, 3 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	3900
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI H67MA-E35 (B3) (Intel H67, 2 DDR3, PCI-E, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, 24+4 pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	1300
ВИДЕОСИСТЕМА: GIGABYTE GV-N56GOC-1GI, 1 Гбайт (GDDR5)	6300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	1800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3804	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	23	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	98

18200 РУБ.

Два ядра, поддержка Hyper-Threading и частота 3.30 ГГц – вот что готов предложить пользователю Core i3-2120 на базе Sandy Bridge. Оправой будет MSI H67MA-E35 (B3), практичная и компактная плата с портами USB 3.0. Разогнанная GeForce GTX 560 от GIGABYTE спокойно потянет большинство игровых блокбастеров современности.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 955 (4 ядра, 3.20 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	3200
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	1300
ВИДЕОСИСТЕМА: GIGABYTE GV-R687OC-1GD 1 Гбайт (GDDR5)	6400
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	1800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3825	Call of Duty:	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	21	MW2, 1920x1200, 4xAA, 16xAF	93

18600 РУБ.

GIGABYTE GA-880GM-UD2H на основе AMD 880G все так же хороша и предлагает пользователю массу возможностей, среди которых есть USB 3.0, eSATA и даже FireWire, который, впрочем, не так актуален в наши времена. 4-ядерный Phenom II X4 955 и видеокарта Radeon HD 6870 составят отличный тандем для бюджетной системы.

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Совсем недавно я выяснил, что один мой одноклассник, с которым у нас был довольно долгий перерыв в общении, по окончании университета стал физиком-экспериментатором. В беседе я в шутку задал ему вопрос: мол, монтировку-то выдали уже или нет. В ответ он прислал мне фотографию: вагон, люди в оранжевых защитных костюмах.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

ЖАНР: First-Person Shooter **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra Studios **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Corporation
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 CD **ДАТА ВЫХОДА:** 1998 год

Такие десантники в противогазах появлялись ближе к развязке игры.

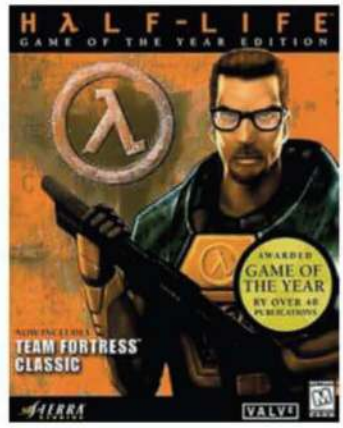
HALF-LIFE

ПЛАН ЭВАКУАЦИИ ПРИ ЧП

Молодой физик Гордон Фримен (Gordon Freeman) работает на удаленном секретном объекте Black Mesa (в многочисленных колоритнейших русификациях той эпохи ее обзывали то «черной мессой», то «черной мезой», но вообще-то mesa – это столовая гора) и занимается всякими экспериментами с привлечением ядерных реакторов, огромных лазерных установок и внеземных материй. Очередное прекрасное утро оказалось испорченным: артефакт, брошенный в лучевую бетономешалку, произвел такой взрыв, что большая часть свидетелей оказалась разорванной в клочья, а лаборатория, кажется, резко засобиралась схлопываться, как карточный домик. Дополнительный кошмар заключается в том, что во время взрыва открылся портал между нашим миром и параллельным измерением, в котором живут насекомо-рептилиеобразные уроды, и научная станция превратилась в зоопарк. Чуть позже объявляют о еще одном бонусе – спецназе, прибывшем на место катастрофы для устранения заразы, выживших свидетелей и, собственно, самого виновника торжества.

Тварь с головой, похожей на одно место, – местный босс. Занимательно, что целой армией кошмарных пришельцев руководил гипертрофированный младенец.

Тот самый G-man, человек с чемоданом.



МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Отличная сказка про человека, который смог постоять за себя и получил заслуженную награду. Нет, это не игра. Это великолепный детектив».

Game.EXE.
Оценка – 93 из 100%, с пометкой «наш выбор».

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Half-Life – самый серьезный шаг к революции в жанре, который когда-либо делали видеоигры».
Gamespot.

Оценка – 9,4 балла из 10, с пометкой «выбор редакции».

NEVER BE THE SAME AGAIN

Строго говоря, именно Half-Life оказала значительное влияние на облик современных шутеров от первого лица. В частности, эта игра первой пустила в жанр второстепенных героев, набор функций которых был богаче ползанья по полу (Quake 2) и экскурсии в секретные места с дополнительными патронами (Unreal). Место действия полнилось учеными, которых безнаказанно пожирали свисавшие с потолка языкастые мрази, и охранниками, которые регулярно становились жертвами красивых скриптовых сцен – раненого парня, из последних сил тянущегося к медицинскому терминалу, мы запомнили надолго. Еще у Half-Life была очень интересная черта: большую часть игры, сами того не замечая, мы были вынуждены спасаться, по сути, от собственной неповоротливости. Научная станция будто специально строилась так, чтобы при малейшем неловком движении главный герой мог оставить ногу в вентиляторе, искупаться в кислоте, невзначай сунуть палец в розетку или провалиться в шахту лифта, второпях сматываясь от очередной пачки зомби с одним лишь ломиком в руках. Корни прослеживались элементарно: в отличие от HL2, оригинал был скорее приключенческой игрой с жирными элементами боевика, но никак не стопроцентным шутером – особенно, если кто-то пытался примерить на него конвенциональные лекала того времени. Уже в 1998 году сериал начал активно заигрывать с физикой, и многие задачи нужно было решать не стрельбой, а с помощью активного окружения: сначала в ход шли большие вентиляторы (на которых HL, судя по всему, была двинута), громоздкие механизмы и разные средства пассивной атаки особо толстых противников, а ближе к концу штурвал принимала сумасшедшая гравитация.

Спецназовцы периодически оставляли на стенах послания лично Гордону.

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ПОЖАРНУЮ БЕЗОПАСНОСТЬ

С персонажами Half-Life выдавала вообще по тогдашним меркам высший пилотаж. Тут надо объяснять на пальцах. Сначала у нас, поколения игроков, выросших в девяностые, был Doom: там плоские противники, ударив после удачного пулеметного залпа челом оземь, поворачивали в кадр свои пятки, с какой стороны их ни обходи. Потом был Quake, в котором мы увидели, как искусно выдают трехмерные па подстреленные враги. А потом – резко Half-Life: персонажи, разговаривая, человечно раскрывали рты! Тогда в эту топорную, кондовую анимацию верилось легко; мы, как завороженные, жали клавишу "E" не только ради того, чтобы заставить ученого открыть очередную запертую на особый замок дверь, но и с тем, чтобы лишний раз подивиться выразительности его ми-

Десантники появляются в игре неожиданно и свидетельствуют в первую очередь о скором выходе из катакомб на поверхность.

Большой синий парень – один из тех, кого можно забороть, лишь догадавшись, как воспользоваться окружающими объектами.

А вот с этой ерунды все началось.

При всей вторичности своего движка, HL очень часто умудрялась быть потрясающе красивой игрой. Не Unreal, конечно, но все равно фантасмагория.

мики из трех с половиной кадров.

Ну и, раз уж мы заговорили о дверях и ключниках, стоит вспомнить о роли, которую окружающие безымянные герои играли в этой безумной научно-фантастической пьесе. Ученые делились на два типа: первый обитал на уровне лишь затем, чтобы красиво умереть. Half-Life умела подать себя – и, в отличие от современниц, делала это не с помощью графики (ущербный движок Q1 к 1998 году уже громко кряхтел и обильно потел под грузом интерактива), но посредством максимально убедительной иллюстрации кошмара, настигшего лысеющих седых людей в белых халатах.

Научные сотрудники Black Mesa падали в шахту, находясь в оторвавшемся от тросов лифте. Взрывались вместе с дорогостоящим оборудованием. Бегали туда-сюда в панике, попадая под шальные пули, – и все это для того, чтобы сделать мир игры настолько правдоподобным, насколько это вообще было возможно. Более того, именно люди в белых халатах, став жертвами мерзких headcrab'ов и лишившись воли и человеческого облика, выполняли здесь работу зомби.

Второй тип ученых был более прозаичен: эти парни помогали продвижению по уровням. Правда, открыв желаемый проход, они, как правило, становились живым щитом, в который прилетало все, что было у сидящего по ту сторону двери врага за пазухой: электрические разряды, кислота, зеленая инопланетная блевотина, гранаты и все остальное. Ученые умирали – и умирали страшно; никуда от этого деться было нельзя. Судьба.

С охранниками было гораздо веселее. Защитники правопорядка на секретном объекте носили с собой пистолет и при необходимости могли расстрелять не очень сильного и быстрого противника – это было особенно актуально в завязке, когда у Фримена не было ничего, кроме красного гвоздодера, через много лет ставшего символом сериала. Здесь была своя тонкость: ни один второстепенный персонаж в HL – и это было наследием движка Quake – не мог прыгать, преодолевать препятствия. В определенный момент Фримен с личным телохранителем подмышкой доходил до момента, когда надо было через что-то перелезть, под что-то подползти, куда-то спуститься – и «Джон», коих в игре была армия клонов на одно лицо, этого сделать не мог. Но у него был пистолет. И он бы пригодился.

В пустыне начиналось самое интересное – перестрелки с большими группами солдат, параллельное отбрыкивание от инопланетян и постоянное преследование Фримена с воздуха…

МЫ ВСЕ ЕЩЕ ЖДЕМ, КОГДА ОНИ СКАЖУТ «Б»

Иными словами, Half-Life была сплошным испытанием; более того, эта игра тщательно хранила свои секреты, так и не раскрывая ни одного в финале. Она знала, что тут и почему происходит, а главный герой – и вместе с ним игрок – нет. Это ощущение подкреплялось наличием редко появляющегося в кадре, но крайне важного для общей картины персонажа: человека в синем костюме. Тип навещал нас регулярно – и все время оказывался вне досягаемости: то из-за пуленепробиваемого стекла, то с далекого помоста он наблюдал за происходящим так, будто бы Гордон Фримен – марафонец, бегущий экстремально продолжительную дистанцию. Мы видели его в завязке, смотрели ему вслед после начала всего кошмара, пробегали мимо, когда он стоял на недосягаемой высоте, гипнотизировали его ровную походку после свежевания очередного, на первый взгляд неубиваемого босса. На то, что для героя и его хилых спутников было настоящим адом, он смотрел, как на спортивную тренировку, будто бы желая удостовериться в том, готов ли Фримен к следующему, более масштабному забегу – и мы оказались правы: в Half-Life 2 и дополнительных эпизодах он вернулся. Но по-прежнему не дал никаких ответов. ■

Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества. Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.
Тевье молочник
Елизар МОЛОКО
питьевое пастеризованное
ГОСТ Р 52090-2003
ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – МОЛОКО В ПОДАРОК
На правах рекламы

Автор:
Петр Сальников

В Far Cry, также вышедшей в 2004 году, было куда больше свободы и голливудского лихачества про лодки, джипы и все прочее – но Half-Life 2 круто компенсировала отсутствие свободы серьезной режиссурой.

Алекс, боевая подруга Фримена в HL2, занимает первое место в нашем топе виртуальных чаровниц.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ПОЛУРАСПАД

ИСТОРИЯ VALVE SOFTWARE

Журнал «Навигатор игрового мира» начал бы эту статью следующим образом: «Нельзя недооценивать влияние ребят из Valve на ход истории нашей многострадальной индустрии. Каждая их игра в той или иной степени оказывала значительное влияние на жанр – какие-то задавали тон, какие-то производили настоящие революции». Но так писать нельзя вообще ни о чем, хотя все эти слова – чистая правда, от и до.

HL2 стала самым настоящим новым сезоном сериала: измененное оружие, герои, сеттинг – все, за что мы любили оригинал, было доведено до ума.

ПРОЩАЙ, БИЛЛ

История Valve берет начало в 1996 году, когда Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) и Майк Харрингтон (Mike Harrington) покинули Microsoft и приобрели лицензию на движок Quake. Первый же проект компания отвезла на E3-смотрины, и уже на этом этапе собрала вокруг себя толпу если не фанатов, то людей, как минимум, крайне пристально следящих за развитием событий – речь о Half-Life. В 1997 году все понимали, что такая игра нужна: шутеры уже сильно застоялись, и дальнейших путей к развитию никто не видел. 3D уже давно придумали, попиксельное освещение и прочие технические штуки – тоже; не понимали, что со всем этим делать дальше. А вот у Valve был план: смешать элементы разных игр, добавить детективный сюжет с оттенками «Секретных материалов» и превратить саму движущую силу любого боевика – необходимость стрелять и убивать – в нечто менее прямолинейное по сравнению со всем, что вышло до Half-Life. Так и получилось: после Half-Life игры изменились до неузнаваемости – по крайней мере те, чьи разработчики хотели высоких продаж. В тренд против качков в темных очках вошли интеллектуалы в очках с диоптриями и комплексный игровой дизайн, предлагавший нечто большее, чем банальное истребление всего, что появляется в кадре.

У VALVE БЫЛ ПЛАН: СМЕШАТЬ ЭЛЕМЕНТЫ РАЗНЫХ ИГР И ДОБАВИТЬ ДЕТЕКТИВНЫЙ СЮЖЕТ С ОТТЕНКАМИ «СЕКРЕТНЫХ МАТЕРИАЛОВ».

МАРШ НЕСОГЛАСНЫХ

Через год после оглушительного успеха дебютной игры Valve в связке с Gearbox создает спин-офф, превзошедший все ожидания публики, – Opposing Force, показавшую события оригинальной игры под другим углом. Главным героем стал Эдриэн Шепард (Adrian Shephard), молодой спецназовец, прибывший в Black Mesa для того, чтобы подчистить весь беспорядок за Фрименом и нейтрализовать главного неряху. Игра была принята овациями: такой подачи материала посредством замены героев пьесы и некоторых декораций игры еще

Вопреки всем ожиданиям Valve сделали лицо попроще и серьезный командный шутер подали под симпатичной мультипликационной оболочкой.

В отличие от множества командных игр, выбор класса в TF2 действительно влияет на развитие событий.

не знали. К тому же с этим дополнением сюжетные хитросплетения оригинала становились прозрачнее; Opposing Force дала ответы на ряд вопросов, раскрыв тайны, прежде казавшиеся сценарными нестыковками.

КОМАНДА МОЛОДОСТИ НАШЕЙ

Чуть позже компания под крылом все той же Sierra Interactive, издавшей Half-Life, выдала Team Fortress Classic – своеобразный ремикс идей Team Fortress, старого командного шутера про беготню по большой карте с целью выполнения разных стратегических задач от захвата флага и удержания контрольных точек до футбола. Посредством TFC Valve подготовила плодородную почву для будущего сиквела. Но эта игра стала лишь каплей в океане ажиотажа, который устроила вокруг себя компания после выпуска следующей игры.

В 2000 году в среде многопользовательских развлечений грянул гром: состоялся релиз знаменитейшей Counter-Strike, зиждевшейся на идее модификации для HL от двух энтузиастов – Мина Ли (Minh Le) и Джесса Клиффа (Jess Cliffe). Идея о противостоянии террористов и полицейского спецназа стала настолько популярной, что в пору борьбы двух гигантов, Quake 3: Arena и Unreal Tournament, незаметно появившийся на рынке скромный мод для HL вызвал настоящее помешательство пользователей. По большому счету, Q3 и UT, с серьезными лицами позиционирующие себя революционными шутерами-конкурентами, оказались вне зоны внимания огромного количества игроков.

Потом Valve ушла в слегка фоновый режим – работая над Half-Life 2, компания, обойдясь без громких слов, выпустила вместе с Gearbox Half-Life: Blue Shift о приключениях охранника Барни (Barney) в тех же декорациях, по которым карабкался Фримен и ураганом носился Шепард; затем – популярную Day of Defeat; позже – весьма вторичные Counter-Strike: Condition Zero (игру тоже делала в основном Gearbox) и Counter-Strike: Source.

СТАРЫЙ НОВЫЙ ГОД

Второй звездный час для Valve наступил с релизом Half-Life 2: в 2004 году вышло много хороших игр, в том числе и продолжений известных сериалов, но ни одна из них не шла ни в какое сравнение с научно-популярным боевиком от талантливых американцев. Старые идеи

CS: Source показала новую графику, но не снискала той же популярности, что и исходная игра. Оказалось, что низкие системные требования CS для публики важнее любых тактических и дизайнерских нововведений.

были доведены до абсолюта и обросли новыми крайне обаятельными деталями: антиутопический сеттинг, сотрудничество инопланетян и людей и исключительно убедительные герои сделали Half-Life 2 идеальным развитием исходной сюжетной линии. Valve снова показали, как правильно делать игры: ни вторичный Doom 3, ни Thief: Deadly Shadows, ни даже бесконечно интересная и атмосферная The Chronicles of Riddick не произвели на публику такого же впечатления.

ПРОДОЛЖЕНИЕ БАНКЕТА

История Valve – открыта, как книга с чистыми страницами. Что ждет и нас, и компанию в обозримом будущем, пока не понятно, но одно можно сказать наверняка: мы увидим еще не одну потрясающую игру. После Half-Life 2 компания стремительно даже не шла – летела в гору. The Orange Box, включившая всю Half-Life 2 с эпизодами, великолепную Team Fortress 2, которая недавно стала бесплатной, и самобытную Portal, параллельно с этим – запуск Steam, который мало того, что спас многих издателей от пиратства, а еще и оказывает невообразимое влияние на индустрию с точки зрения бизнеса. Совсем недавно, например, стало известно, что в Steam скоро будет реализована региональная ценовая политика; в частности, в Российском сегменте сервиса игры будут стоить значительно дешевле, чем в остальных странах, и, главное, будут продаваться за рубли – похоже, что всей местной цифровой дистрибуции скоро придет веселый конец. ■

В появлении самого термина «киберспорт» по большей части виновата Counter-Strike.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

SAINTS ROW: THE THIRD
Выход третьей части Saints Row должен состояться только в ноябре, что не помешало нам посвятить ей нашу тему номера. Впрочем, не только ей. Мы также вспоминаем историю создателей сериала и размышляем об играх с открытым миром.

FALLOUT: NEW VEGAS – OLD WORLD BLUES
Чем дальше, тем лучше – такова вкратце наша «Точка зрения» на то, что происходит с DLC для Fallout: New Vegas. Ситуация прямо противоположна дополнениям к Fallout 3. Остается только гадать, что же Obsidian подготовили для финального DLC.

SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION
Arcade Edition – это самая свежая на сегодняшний день редакция одного из лучших файтингов. Тут всего четыре новых персонажа, но все «старики» из Super на месте – а ведь сама Super на ПК не выходила. Подробнее в нашем видеообзоре.

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
Один из выпусков GG от E-Ninjas посвящен игре Call of Juarez: The Cartel. Как получилось, что оригинальная и инновационная модель кооперативного прохождения оказалась погребена под ворохом ужасных багов?

ОБОЙМА
Конвейерный механизм выпуска игр, бездушные принципы маркетологов – это способно погубить самый многообещающий и перспективный сериал. Десять линеек, которые окончательно нас достали, мы обсуждаем в новом выпуске «Обоймы».

DRAGON AGE 2: LEGACY
Legacy – типичное современное мини-дополнение, в котором достоинства и недостатки примерно уравновешены. Но в российских реалиях цена аддона составит половину от цены самой Dragon Age 2. Стоит ли он этих денег?

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

PIRATES OF BLACK COVE
Демоверсия игры от создателей экономической стратегии East India Company. Действие Pirates of Black Cove разворачивается в XVI столетии, и здесь вы можете стать одним из самых отчаянных пиратов Карибского моря. Вам понадобятся сила и отвага, но всегда можно пойти и путем взяток и тихих убийств. А состоявшийся пират сможет отстроить собственный замок и даже создать свой флот.

HALF-LIFE 2: THE STANLEY PARABLE
Главный герой этого мода Стэнли – сотрудник крупной компании, работающий в комнате с десятком мониторов и множеством кнопок. Но однажды с ним, как водится, происходит нечто необычное.

RESIDENT EVIL: ALTERNATIVE CHRONICLES
Интересная модификация, посвященная вселенной Resident Evil и полностью меняющая оригинальный Men of War (новые юниты, оружие, персонажи, графика, музыка и геймплей). Кампания включает в себя 5 миссий и несколько карт для режима «The Mercenaries».

A NEW BEGINNING
Новая адвенчура от создателей The Whispered World, в которой ученые пытаются спасти Землю от глобальной катастрофы с помощью путешествий во времени.

GAMERANGER
Отличная программа, с помощью которой можно поиграть в любимые игры по локальной сети. Особенно актуально, если инструменты игры не позволяют поиграть через Интернет.

XLEANER 3.4.0.5A
Программа для удаления мусора с вашего компьютера, который остается после использования различных программ и посещения сайтов в Интернете.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

ПК И КОНСОЛИ: ОТЦЫ, ДЕТИ, МЕРТВЕЦЫ

В последнее время меня заинтересовала подоплека участившихся выступлений аналитиков на тему «ПК как игровая платформа мертв». Ну, допустим, мертв. И чего? ПК в определенном (ритейловом, блокбастерном) смысле мертв настолько, что подробное высказывание на эту тему, по идее, должно быть похоже на монтипайтоновский скетч про дохлого попугая. Вместо этого – страстное надругательство над трупом (он ровно, красиво лежит; не надо, умоляю, тыкать в него вашей статистикой ничтожных ритейловых продаж в Уругвае).

Одно из течений постфрейдизма (приходите, подберем) подсказывает, что корень подобного поведения – деньги. В самом деле, великий раскол между приставками и ПК – монетарный: 2000-2500 тысячи за игру в случае консолей и 400-800 рублей у ПК-версий. (Да, получается так, что мы говорим исключительно о России).
Так вот, играющей публики, которая не может позволить себе Xbox 360 в минимальной комплектации и выдающийся консольный эксклюзив уровня Red Dead Redemption раз в квартал / полгода – исчезающе мало. Почему-то не верится, что раскапывание и повторное закапывание ПК в основе своей имеет презренное стремление к осмеянию бедных людей. Нищебродов, которые не хотят платить, высмеивать не стыдно, но не очень честно: мы все, в конце концов, знаем цену стыдных удовольствий, которые дает новогодняя Steam-распродажа (до сотен долларов доходит эта цена).
Не только рациональность, но и интуиция намекают: помимо wow-фактора (в какой-то степени все же присутствующего в доминировании над мертвым попугаем) есть что-то еще.
Являясь мужчиной взрослых лет с осмысленным выражением лица, вы просто обязаны искать дополнительный мотив, исходя из того, что «все слишком просто» (вы же смотрите «Касл» за ужином?). Пока вас не осенит (как правило, с помощью других людей). Итак. ПК мертв в коммерческом смысле (при благосклонном отношении можно сказать, что есть ниши, в которых теплится коммерческая жизнь), но не в других. То есть – он умер только для некоторых людей. Или (звучит потусторонняя музыкальная тема) они умерли для него? Потому что ПК вечно и вызывающе молод.

КТО ЗДЕСЬ МЕРТВЫЙ

Приставка (в аппаратном смысле) – компьютер, который реализовал свой потенциал на 100%, добился жизненного успеха и тому подобное. ПК перманентно подает надежды. В следующем году выйдет видеокарта, на которую вы накопите денег, и тогда! Эта видеокарта скорее всего будет нагреваться и реветь, как турбина самолета, а драйверы реализуют ее потенциал только еще через полгода; но

ГРЯЗНОЕ, БЕЗЗАСТЕНЧИВОЕ, ВЫЗЫВАЮЩЕЕ, ВОЗМУТИТЕЛЬНОЕ ПИРАТСТВО НА ПК – АНАЛОГ СТУДЕНЧЕСКОГО РАЗВРАТА

вас-то это не волнует, вы молоды и можете вложиться в задел на будущее. Напротив, не юный вы, который все это уже видел в гробу, предпочтет проверенное и простое: вставить диск в приставку и включить телевизор. Консоли, как сертифицированная дама из гильдии компаньонок, гарантируют получение качественного удовольствия. Когда жизнь еще кажется бесконечной (а время еще не свелось к деньгам), у вас есть время на MMORPG. Его – времени – столько, что хватит и на Morrowind – с предварительной кропотливой установкой ста пятидесяти трех модов и гашением конфликтов между последними, а также с последующим обсуждением темы с друзьями и на имиджбордах. Но когда время уже свелось к деньгам, ваши успехи видны по ачивментам в Facebook, а игры, которые вы выбираете, не просто гарантированные хиты; они позволяют быстро включиться в процесс, получить удовольствие и так же быстро отключить консоль. Turn on, tune in and drop out (Тимоти Лири на момент произнесения крылатой фразы было за сорок).

Вам очень нравится удобный, не требующий настройки мультиплеер и отсутствие багов (потому что ошибки бесят в десять раз сильнее, чем в юности – ведь теперь у них есть цена: потерянное время).

Грязное, беззастенчивое, вызывающее, возмутительное пиратство на ПК – аналог студенческого разврата. Поиск краденой игры в мутном море торрентов – морока; установка – еще большая (может закапризничать). Последствия могут быть разрушительны (можно нацеплять на свой П и К такого...). Юность не то что бы аморальна, она просто готова идти на риски. ПК-игрок их несет постоянно; на ПК случаются чудеса, наши личные откровения вроде Minecraft. Но если консоли честно гарантируют удовлетворение, ПК чудес не гарантирует. Чтобы увидеть начало какой-нибудь дизайнерской идеи или концепции, которая гораздо позже на 100% реализует свой потенциал на приставках, нужно интересоваться инди, читать журнал «PC ИГРЫ», общаться с людьми, следить за новостями и так далее, и безо всякой

ЮНОСТЬ НЕ ТО ЧТО БЫ АМОРАЛЬНА, ОНА ПРОСТО ГОТОВА ИДТИ НА РИСКИ.

гарантии, что когда нечто интересное произойдет, вы Будете Там (из зарубежных журналистов Minecraft «пасли» только работники PC Gamer UK; думаю, из-за профессионализма, а не из-за огромного объема свободного времени и желания рисковать).

ВЫПЕЙ КОДОЧКИ

В общем, игроки стареют (простите, конечно же – взрослеют, матереют, солиднеют), явления, которые происходят в связи с этим процессом (сосуществованием разных играющих поколений) интересны; различия в индивидуальных переживаниях по этому поводу невероятно, как говорят в Интернете, доставляют. Встречается и (похвальное, наверное) яростное нежелание подчиниться, сдаться и признать, что ты уже весь матерый; и тихое веселье от того, что тебе открывается новый смысл фразы «сыграть в ящик». ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

NIGHTMARE ON ELM STREET

БЕЙ ПЕРВЫМ, ФРЕДДИ

Честно говоря, пока один коллега не упомянул об этой игре на нашем редакционном форуме, ваш покорный слуга, к его величайшему стыду, о ней и понятия не имел. Когда же узнал – бегом отправился наверстывать упущенное. Причина позора отыскалась быстро: игру «Кошмар на улице Вязов» (Nightmare on Elm Street) постигла участь многих других хороших игр, канувших в лету. Она стала жертвой корпоративных дрязг и споров правообладателей, так и не получив заслуженного признания.

ЭТО НАСТОЯЩЕЕ ЗЛО. ЗЛО, КОТОРОЕ УБИВАЕТ ПРОСТО ПОТОМУ, ЧТО ЕМУ НРАВИТСЯ УБИВАТЬ.

ИЗДАТЕЛЬ: Monarch Software
РАЗРАБОТЧИК: Westwood Associates
ДАТА ВЫХОДА: октябрь 1989

РАЗНЫЕ ИГРЫ

Вбейте в поисковую строку YouTube название игры. Результаты будут удивительными: найдутся десятки роликов с обзорами и прохождениями… но это будет совсем другая игра. А дело вот в чем: в 1989 году, когда на экраны вышла пятая (!) часть знаменитого киносериала о Фредди Крюгере, в продаже появились сразу два проекта. Один – для «Коммодоров» и ПК, а другой – для приставки NES, она же «Денди». В те времена NES переживала пик своей популярности, поэтому именно этот релиз считался базовым, основным, а версия для ПК на его фоне осталась почти незамеченной. Однако самое странное в том, что эти игры абсолютно разные, они не имеют между собой ничего общего: NES-вариант – обычный платформер с типичными для жанра попрыгушками и видом сбоку; ПК-вариант – не то мрачный квест, не то ролевой слэшер с видом сверху. Разработкой и изданием проектов тоже занимались разные конторы. Кто трудился над консольным Крюгером – загадка (скорее всего, подрядчики – японцы или китайцы, как это было тогда принято), а вот авторов второй игры сегодня не знать грешно. Это великие Westwood, которые подарили нам «Кирандию», вторую «Дюну» и серию Command & Conquer – настоящие герои своего времени, отцы-основатели индустрии (дети, впрочем, отцов не пощадили: в 1998-м студия была выкуплена компанией Electronic Arts и закрыта ею же в 2003-м). Каждая их игра – синоним качества, и даже продукт по кинолицензии, который сегодня делается за три копейки на дешевой корейской коленке, оказался настолько хорош, что великолепно играется и сегодня… в то время как «флагманский» NES-платформер заставляет разве что недоуменно пожать плечами.

СИЛА ФРАНЧАЙЗА

Несмотря на то что пройти игру можно быстрее, чем прочитать этот материал, заниматься «Кошмаром на улице Вязов»

стоит спокойно и вдумчиво. Стоит помнить, что эта игра – продукт старой школы, когда считалось дурным тоном держать игрока за идиота и что-то ему объяснять. То есть если экран заставки говорит, что нужно найти дом Крюгера раньше, чем он найдет тебя, – то это значит ровным счетом то, что нужно сломя голову бежать по городскому кварталу, потому что гигант Крюгер появляется почти сразу же и начинает методично кромсать фигурку главного героя. Где именно этот дом, чем он отличается от прочих – непонятно, по улицам приходится бегать наугад (хотя предполагалось, что номер дома мы должны помнить по фильмам), Крюгер не отступает, за кадром тикают невидимые часы – которые, надо полагать, отсчитывают время, которое осталось у нашего друга, оказавшегося в лапах Фредди. При всем изобразительном минимализме чувствуешь себя на редкость неуютно, а уж когда выясняется, что по-настоящему игра начинается, лишь когда мы оказываемся в доме злодея… тут важно понимать, что механизм страха в данном случае работает за счет бэкграунда. Игра не сообщает нам ничего о предыстории, личности и злодеяниях Крюгера, все это мы знаем и так: и о том, как его мать-монахиню на несколько недель заперли в тюрьме для психопатов, и о том, как они ее насиловали, и о том, что в результате появилось на свет. И про жизнь маньяка, и про суд Линча – фильмы сериала всегда отличались удивительно серьезным и тяжелым сюжетом, совершенно нетипичным для подростковых ужастиков. Поэтому и в игре мы видим не кучку спрайтов, а жуткого монстра, живущего во снах и способного убивать бесконечно. Никаких усилий в этом смысле разработчики не прикладывали, им это попросту было не нужно: титульный экран, лицо Крюгера крупным планом – вот и весь нехитрый арсенал. Уже страшно.

КВЕСТ УЖАСОВ

Но, наверное, так совпало, что игровая механика, выбранная Westwood, очень удачно легла на сюжетную мифологию. Блуждая по коридорам огромного, как выясняется, особняка, главный герой игры собирает различные предметы (опять-таки, не имея понятия, для чего они нужны), находит оружие и сражается с монстрами – но от этих рутинных, в общем-то, процедур то и дело по коже пробегает холод. Нам ничего не объясняют, и от этого еще страшнее: чтобы открыть первую же дверь, нужно выбить кусок стены, ничуть не отличающийся от других таких же кусков, и взять ключ. За дверью – три скелета, но гораздо хуже коврики, которые то и дело распахивают свои жуткие глаза. Со скелетом, в конце концов, можно справиться с помощью бейсбольной биты, а что сделаешь с ковриком? Хоть сто раз ударь мерзавца – так и будет злобно жмуриться откуда-то из-под ног. А ведь будут потом и мерзкие слизняки, и самоходные инвалидные коляски, которые страшны не то чтобы сами по себе, а в невидимой связке с Крюгером. Он здесь тоже присутствует всегда, даже если его и нет на экране: иногда на экране возникает надпись «Вы услышали жуткий крик поблизости», и полоска жизни одного из ваших друзей уменьшается – работает, знаете ли, отлично, можно и поседеть. Да и головоломки, которые то и дело подбрасывает игра, какие-то зловещие – инвентарь маленький, предметов много, группировать нельзя, постоянно приходится чем-то жертвовать… бррр. Из этого дома именно что хочется выбраться, тут уже не до хорошего; и хотя скелеты и коляски можно с легкостью укладывать пачками, как-то само собой подразумевается, что настоящее зло, чьими сателлитами служит эта мелочь, гораздо больше, оно всесильно и непобедимо… и, видите ли, это настоящее зло. Зло, которое убивает просто потому, что ему нравится убивать.

GONE BUT NOT FORGOTTEN

Конечно, это очень старая игра. Ей больше двадцати лет. Она поддерживает режимы CGA, EGA и VGA, работает на 286-х компьютерах и требует 256 килобайт оперативной памяти. Страшно сказать: Windows 3.11 вышла позже! И все же все эти ограничения работают скорее на игру, чем против нее. Даже небольшой размер окошка, в котором происходит действие игры, пугает: враги появляются внезапно и словно бы из ниоткуда – точь-в-точь как Фредди из снов. В конце концов, дело не в возрасте и количестве единовременно отображаемых цветов на мониторе. Спасибо Nightmare on Elm Street, что напомнила об одной простой вещи: страх – это не расчет, страх – это в первую очередь эмоция. Когда тебя бросают в неизвестность, когда единственное, что ты знаешь наверняка, – это то, что за тобой идет человек, продавший душу Демонам снов, когда полагаться можно лишь на самого себя и свои инстинкты – остаются лишь эмоции. И единственное чувство, которое способно спасти твою жизнь: чувство опасности. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **В игре можно выбрать одного из пяти персонажей, у каждого – своя способность.**
2. **В версию для NES можно было играть вчетвером – и это в восемьдесят девятом-то году!**
3. **Игра полностью поддерживает мышь. Причем управление с ее помощью вполне удобное в отличие от большинства игр того времени.**
4. **Буквально на днях было объявлено, что Фредди Крюгер стал очередным скачиваемым персонажем для последней части файтинга Mortla Kombat (которую мы с нетерпением ждем на PC).**
5. **Первый фильм о Фредди Крюгере вышел в 1984 году. Автором сценария и режиссером ленты выступил Уэс Крэйвен, создатель еще одного культового франчайза – «Крик».**

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: страх старой школы – когда перерезают горло без предупреждения
Почему страшно: потому что это Фредди!
Для кого страшно: кто вырос в восьмидесятые, и только им, увы

АНОНС

РС ИГРЫ #10'2011

ОКТЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 22 СЕНТЯБРЯ

В следующем месяце мы отправляемся на главную игровую выставку Европы, Gamescom. О самых важных показах издатели уже начинают говорить: мы впервые увидим мультиплеер Mass Effect 3, DOTA 2 от Valve дебютирует и сразу же получит на выставке гигантский чемпионат, а Bethesda привезет на мероприятие свой новый большой проект Dishonored – говорят, к E3 его подготовить банально не успели. Этим подборка игр Gamescom, конечно, не ограничится: выставка обещает быть грандиозной.

А также:
– Call of Juarez: Картель
– From Dust
– Age of Empires: Online
– Dead Island
– Tropico 4
– Driver: San Francisco

и многое-многое другое...

gamescom

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

ПРОСТЫЕ ФОРМЫ НЕ ПРОСТОЙ ЗВУК

EDIFIER C2

- Двухполосные деревянные сателлиты и мощный 6,5" сабвуфер*
- Возможность одновременного подключения 2–х источников звука
- Беспроводной пульт ДУ
- Удобное расположение органов управления на внешнем усилителе
- Система автоматической компенсации искажений — Edifier Intelligent Distortion Control

* Использование внешнего усилителя обеспечивает правильную форму внутреннего объема сабвуфера. Это положительно сказывается на качестве звучания.

Реклама

ТЕХНОЛОГИИ S2000

ДИЗАЙН IF500

МОЩЬ S730

КОМПАКТНОСТЬ MP300 PLUS